EDYCJA CD

2 PEŁNE GRY

EUROPA UNIVERSALIS — POLSKA WERSJA

Gra strategiczna

BEACH SOCCER

Symulator gry w piłkę plażową

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 5/2004 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 7,50 ZŁ

PROMOCJA! 7,50 W TYM 7% VAT TERAZ TANIEJ!

3 konkursy!

2 PEŁNE GRY

EUROPA UNIVERSALIS

BEACH SOCCER

wersja demo FAR CRY

4 mini gry

FAR CRY

Najlepsza strzelanina FPP na PC!

PLUS RECENZJE: UNREAL TOURNAMENT 2004 SACRED SCHIZM 2 SILENT HILL 3 URU: AGES BEYOND MYST LEGACY OF KAIN: DEFIANCE KOSTUCHA: JUST ONE FIX REPUBLIKA: REWOLUCJA CHICAGO 1930 MASSIVE ASSAULT HELIKOPTER W OGNIU: TEAM SABRE

CGS


„TEN FILM KRĘCI!”
– Thelma Adams, US WEEKLY/CNN AMERICAN MORNING
WIDESCREEN COLLECTION
DVD
SPECJALNA EDYCJA KOLEKCJONERSKA
„KCIUKI W GÓRĘ! LEPSZE OD POPRZEDNIEGO. EKSTRA ZABAWA!”
LARA CROFT TOMB RAIDER
KOLEBKA ŻYCIA
LARA POWRACA NA DVD
i WIDEO JUŻ 22 KWIETNIA
A VIACOM COMPANY
home video
PARAMOUNT PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH MUTUAL FILM COMPANY & BBC TELE-MÜNCHEN TOHO-TOWA A LAWRENCE GORDON/LLOYD LEVIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH EIDOS INTERACTIVE LIMITED
A JAN DE BONT FILM ANGELINA JOLIE "LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE" GERARD BUTLER NOAH TAYLOR CIARÁN HINDS DJIMON HOUNSOU TIL SCHWEIGER CHRISTOPHER BARRIE
ALAN SILVESTRI DAVID A. STEWART PETER AFTERMAN LOUIS A. STROLLER LINDY HEMMING MICHAEL KAHN A.C.E. KIRK M. PETRUCCELLI DAVID TATTERSALL, BSC
EIDOS INTERACTIVE CORE DESIGN JEREMY HEATH SMITH LAWRENCE GORDON LLOYD LEVIN STEVEN E. DE SOUZA JAMES V. HART DEAN GEORGARIS JAN DE BONT
Music From & Inspired by the Motion Picture on Hollywood Records
Read the novels from Pocket Books and Aladdin Paperbacks
MUTUAL FILM COMPANY
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS
TM, ® & Copyright © 2004 by Paramount Pictures Corp. All Rights Reserved.

PEŁNE WERSJE





RECENZJE



Od redakcji

Witamy wiosennie i ciepło. To już kolejny numer Gier Komputerowych, który jest tani aż do bólu, a co ciekawsze zawartość płyty jest jeszcze bogatsza niż dotychczas. Za miesiąc ukażą się aż dwie edycje naszego pisma, a mówiąc konkretniej, każda z inną grą na płycie CD. W tej chwili nie możemy Wam niestety zdradzić tytułów tych gier, ale zapewniamy, że są to dobre w pełni spolszczone pozycje. Oczywiście na okładce pisma będzie dokładnie wyszczególnione jaka gra dołączona jest do tego konkretnego pisma, tak wiec nie musicie obawiać się, że będziecie zmuszeni kupować przysłowiowego kota w worku.

Odnośnie zawartości tego numeru, to koniecznie przeczytajcie recenzję gry Far Cry, której jednogłośnie przyznaliśmy tytuł "Gry Miesiąca". Kolejnymi ważnymi pozycjami, które ukazały się w ostatnim czasie, a o których powinien dowiedzieć się każdy szanujący się gracz są: Unreal Tournament 2004, Sacred i polski produkt Schizm 2. O wszystkich tych grach możecie przeczytać w bieżącym wydaniu naszego pisma.

Życząc miłej lektury i wspaniałej zabawy z grami na naszym krążku, żegnamy się do następnego spotkania!



GRY KOMPUTEROWE, NR 5/2004
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz.,
Marcin Jaśkaczek - red. prowadzący

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak, Piotr Ratajowicz,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl

EUR UNIVE
PEŁNA



INFORAMCJE PODSTAWOWE

EU to strategiczna gra rozgrywana w czasie rzeczywistym (z regulowanym stopniem upływu czasu). Akcja gry obejmuje lata 1492 - 1792 i możemy w tym czasie rozegrać szereg historycznych scenariuszy, kierując losami jednego z ówczesnych mocarstw (np. Francja, Rosja, Polska) lub niewielkich krajów (np. Watykan, Holandia). Na uwagę zasługuje fakt, że wszystkie najdrobniejsze szczegóły gry (mapa, wydarzenia, itp.) zostały przygotowane z niebywałą dokładnością i są zgodne z prawdą historyczną (możemy np. rozegrać scenariusz Wojny Północnej czy trzydziestoletniej). Dzięki temu EU przez wielu uznawana jest za najdoskonalszą strategię historyczną, jaka kiedykolwiek powstała.



ROZPOCZĘCIE GRY DLA 1 GRACZA

Po zainstalowaniu gry należy kliknąć ikonę skrótu <Europa Universalis>, który znajduje się na pulpicie. W menu głównym wybieramy opcję <Jeden Gracz>. Po lewej stronie znajduje się lista 16 kampanii, które można rozegrać. Po kliknięciu w nazwę kampanii u góry ekranu pojawią się godła państw, które biorą w niej udział. Każdą z kampanii można rozegrać po stronie jednego z mocarstw. Aby zdecydować, jakim chcemy grać, należy kliknąć w wybrane godło. Następnie możemy zapoznać się ze szczegółami misji i z warunkami zwycięstwa klikając napis <Strategia>. Pod przyciskiem <Opcje> kryje się szereg parametrów, które możemy regulować, a które mają bardzo duży wpływ na wybraną kampanię i warunki zwycięstwa. Po kliknięciu <Opcje> możemy ustawić (w nawiasach podajemy sugerowane przez nas ustawienia dla początkujących graczy):

- stopień trudności (bardzo łatwy)
- agresywność S.I. (tchórz)
- szybkość gry (w każdej chwili możemy zmienić ten parametr naciskając CTRL +, albo CTRL -)
- wydarzenia w grze (historyczne i losowe)
- wymuszona aneksja (wyłącz)
- misje dynamiczne (włącz)
- punkty zwycięstwa (wyłącz)
- autozapisywanie (co 5 lat)

Po wprowadzeniu zmian klikamy <Akceptuj>, a następnie <Start>, aby rozpocząć grę.

WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYMAGANIA .... P200 MHz, 64MB RAM, ... karta graficzna 2 MB.

CELE GRY

Każda z misji ma ściśle określone cele, które poznamy przed rozpoczęciem (warto jest sobie zanotować na kartce). Dodatkowo pod ikoną Dostępne Misje (patrz punkt 9. Ekranu Gry) możemy podejmować wyzwania, które przyniosą nam dodatkowe punkty. W całej zabawie chodzi o zdobywanie jak największej ilości punktów, a przez to umacnianie naszego mocarstwa. Osiągnąć to można na kilka sposobów, z których najważniejsze to zawieranie małżeństw oraz podbój.



DYPLOMACI

Jeżeli posiadamy dyplomatów (tworzą się automatycznie co roku) możemy ich wysyłać do wszystkich krajów. Zmieniamy wówczas mapę na polityczną (klikać w jedną z trzech ikonek nad mini-mapą - patrz niebieska ramka) i wskazujemy wybrane państwo. Potem ustalamy cel, z jakim wysyłamy dyplomatę (w tym przypadku Zaproponuj Królewski Mariaż) i naciskamy <Wyślij Dyplomatę>. Warto pamiętać, że dzięki dyplomatom możemy dokonywać wielu istotnych rzeczy (zawierać sojusze, wypowiadać wojny, przesyłać dary i pogróżki, nakładać embargo handlowe, wymieniać odkrycia itp.)

WOJNA

W każdej z naszych prowincji możemy zarządzić produkcję wojska (piechota, kawaleria, artyleria). Możemy również z czasem modernizować budowle i wznosić nowe, aby przynosiły większe dochody. Wojsko



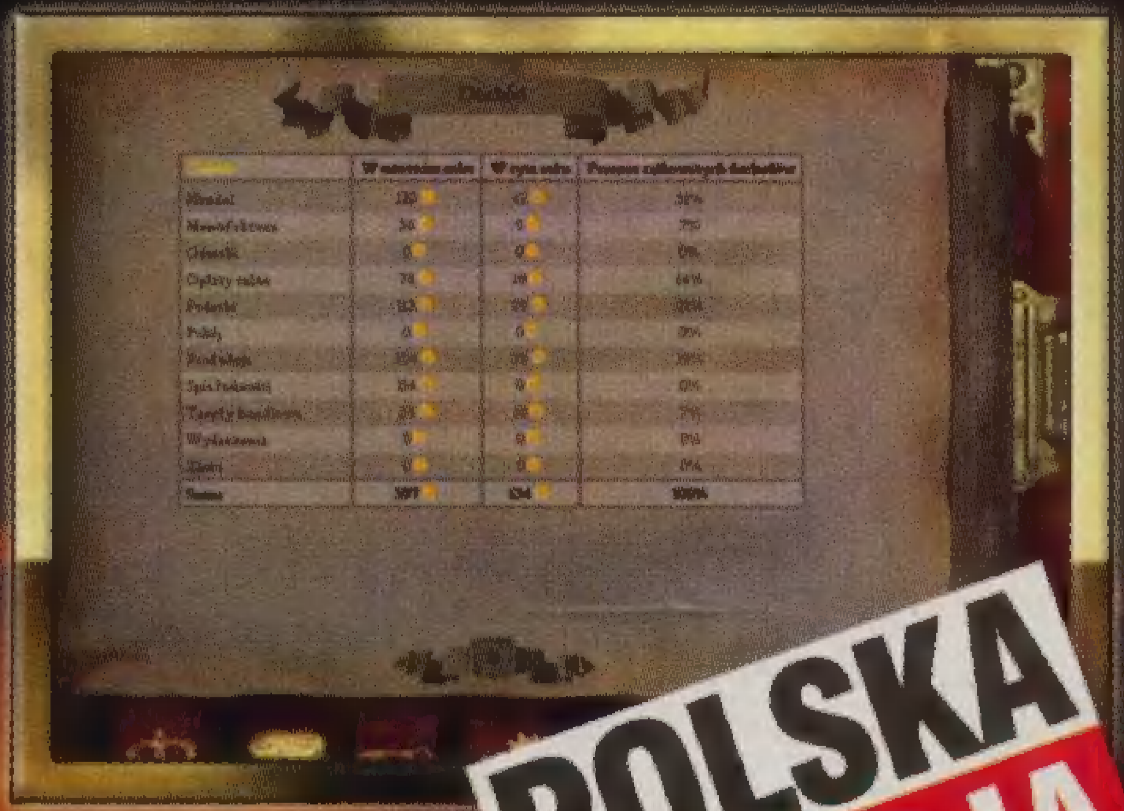
potrzebuje trochę czasu, aby się zebrać. Gdy będzie gotowe możemy je przesuwać do sąsiednich prowincji, a także łączyć z innymi oddziałami (lub dzielić). O sile armii informuje cyfra znajdująca się przy ikonie wojska. Zaatakować wrogie państwo możemy tylko wówczas, jeśli wypowiemy mu wojnę (przy pomocy dyplomaty). Z kolei armię wroga, na naszych tere-



nach atakujemy bez przeszkód. Gdy obie armie - nasza i wroga znajdą się w tej samej prowincji dochodzi do walki, która odbywa się automatycznie. Pokonana armia zostaje rozbita, albo wycofuje się.

5 RAD

1. W grze liczy się umiejętne zawieranie sojuszy i dyplomacja. Wojna powinna być ostatecznością.
2. Niezwykle istotni są handlarze, którzy tak jak dyplomaci tworzą się co jakiś czas. Należy ich wysyłać



POLSKA WERSJA

OPA
RSALIS
WERSJA

do innych państw (ale i swojego), żeby handel się rozwijał, a co za tym idzie, żeby rosły nasze dochody.
3. Nie należy nigdy atakować silniejszych armii, chyba że są to armie buntowników (zazwyczaj słabo uzbrojonych).
4. Państwa mają względem siebie określony parametr tolerancji. Waha się on między -200 (najgorszy), a 200 (najlepszy). Im wyższy tym lepiej i tylko wtedy opłaca się proponować przez dyplomatów sojusze, pomoc itp.
5. Pierwszą rozegraną przez początkujących graczy misją powinien być <Samouczek> (znaleźć go można wśród wszystkich dostępnych kampanii.)





EKRAN GRY

1 - Informacje o flocie - można ustalić koszty utrzymania floty, przesuwając w prawo lub lewo pasek <poziom utrzymania>

2 - Informacje o wojskach lądowych - można ustalać koszt utrzymania wojsk lądowych podobnie jak w przypadku floty.

3 - Informacje o kraju i władcy - poniżej znajduje się liczba punktów, uzyskanych w danym momencie scenariusza.

4 - Finansowanie - w tym miejscu ustala się, na co mają być przeznaczane pieniądze z podatków. Przesuwając paski ustalamy poziom finansowania: technologii lądowych, morskich, stabilności, poziom handlu, infrastruktura oraz decydujemy ile pieniędzy wpłynie do skarbca. Tutaj można również zaciągnąć pożyczkę klikając na <Weź Pożyczkę>

5 - Podsumowanie finansowe - bilans wydatków i dochodów naszego państwa.

6 - Dyplomaci - w tym miejscu decydujemy o wy-





słaniu dyplomaty do innego kraju.

7 - Kupcy - w tym miejscu decydujemy o wysłaniu kupca do innego kraju.

8 - Kolonizatorzy - w tym miejscu decydujemy o wysłaniu kolonizatora do innego kraju.

9 - Dostępne misje - przeglądamy, wybieramy





i ewentualnie akceptujemy poszczególne zadania cząstkowe, za wykonanie, których możemy zdobyć dodatkowe punkty.

10 - Rejestr - informacje o rozwoju wszystkich państw, tabele i zestawienia sojuszy.

11 - Ilość kupców - liczba handlarzy, których mamy w danej chwili.

12 - Ilość osadników - liczba osadników, których mamy w danej chwili.

13 - Ilość dyplomatów - liczba dyplomatów, których mamy w danej chwili.

14 - Data - aktualna w danej chwili data.

15 - Poziom stabilności - punktowa informacja o tym czy nasze państwo jest stabilne. Im mniejsza stabilność tym większe ryzyko buntów.

16 - Siła ludzi - ilość żołnierzy, jaką dysponujemy wraz z informacją o tym, jakie jest maksimum.

17 - Stan dukatów - ilość pieniędzy w skarbcu.

18 - Pauza - tym przyciskiem można zatrzymać upływ czasu, aby w spokoju przejrzeć komunikaty



i wydać polecenia.

Czerwona ramka - Po kliknięciu jednostki, prowincji lub czegoś na mapie głównej, w tym miejscu ekranu pokazują się czynności, które możemy w danym miejscu zbudować i dodatkowe informacje. Np. w przypadku wybrania wojska będą to informacje o liczbie żołnierzy, ich morale itp. Tu będziemy mogli również zreorganizować oddziały lub po prostu je rozwiązać.

Niebieska ramka - Dzięki znajdującej się w tym miejscu mini-mapie możemy szybko i sprawnie poruszać się po całym świecie. Lewe kliknięcie na jakiś punkt mini-mapy przenosi obraz mapy głównej w tamto miejsce. Dodatkowo, znajdującymi się na dole ikonkami <+> i <-> możemy ustalać stopień przybliżenia mapy głównej. Znajdują się tu również trzy przyciski, które wyświetlają|: mapę główną, mapę polityczną, mapę ekonomiczną.

Zielona ramka - Tu wyświetlane są wszystkie komunikaty dotyczące np. ruchu naszych wojsk, starć i potyczek, zawieranych sojuszy i małżeństw, wojnach, zakończeniu produkcji itp. Paskiem po prawej stronie można przesuwać komunikaty, aby dotrzeć do tych wcześniejszych. Dodatkowo na płycie zamieszczona jest szczegółowa instrukcja do gry.

BEACH SOCCER

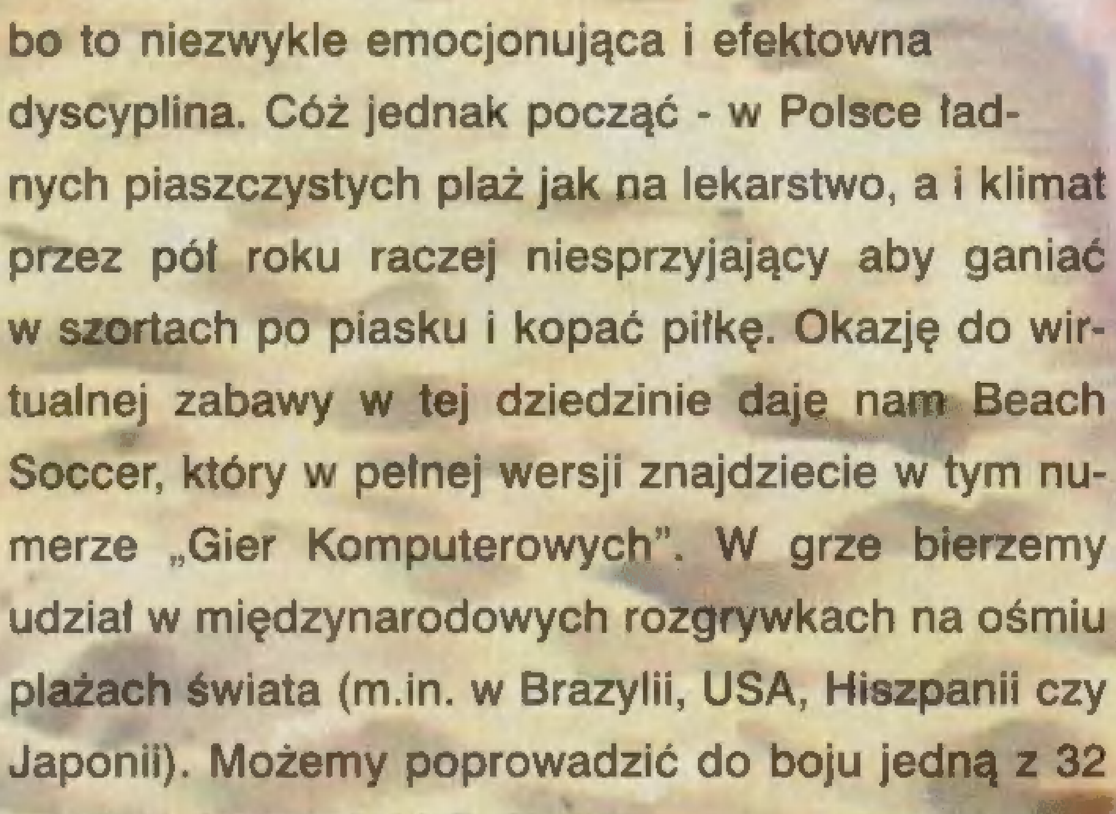






WSTĘP

Plażowa piłka nożna nie jest jeszcze najpopularniejszym sportem, a szkoda, bo to niezwykle emocjonująca i efektowna dyscyplina. Cóż jednak począć - w Polsce ładnych piaszczystych plaż jak na lekarstwo, a i klimat przez pół roku raczej niesprzyjający aby ganiać w szortach po piasku i kopać piłkę. Okazję do wirtualnej zabawy w tej dziedzinie daje nam Beach Soccer, który w pełnej wersji znajdziecie w tym numerze „Gier Komputerowych". W grze bierzemy udział w międzynarodowych rozgrywkach na ośmiu plażach świata (m.in. w Brazylii, USA, Hiszpanii czy Japonii). Możemy poprowadzić do boju jedną z 32 męskich i 32 żeńskich drużyn.



WYMAGANIA . . . . .PIII 500 MHz, 128 MB RAM, ...50Mb HDD, WIN 95/98/ME/XP, Akcelerator 3D.



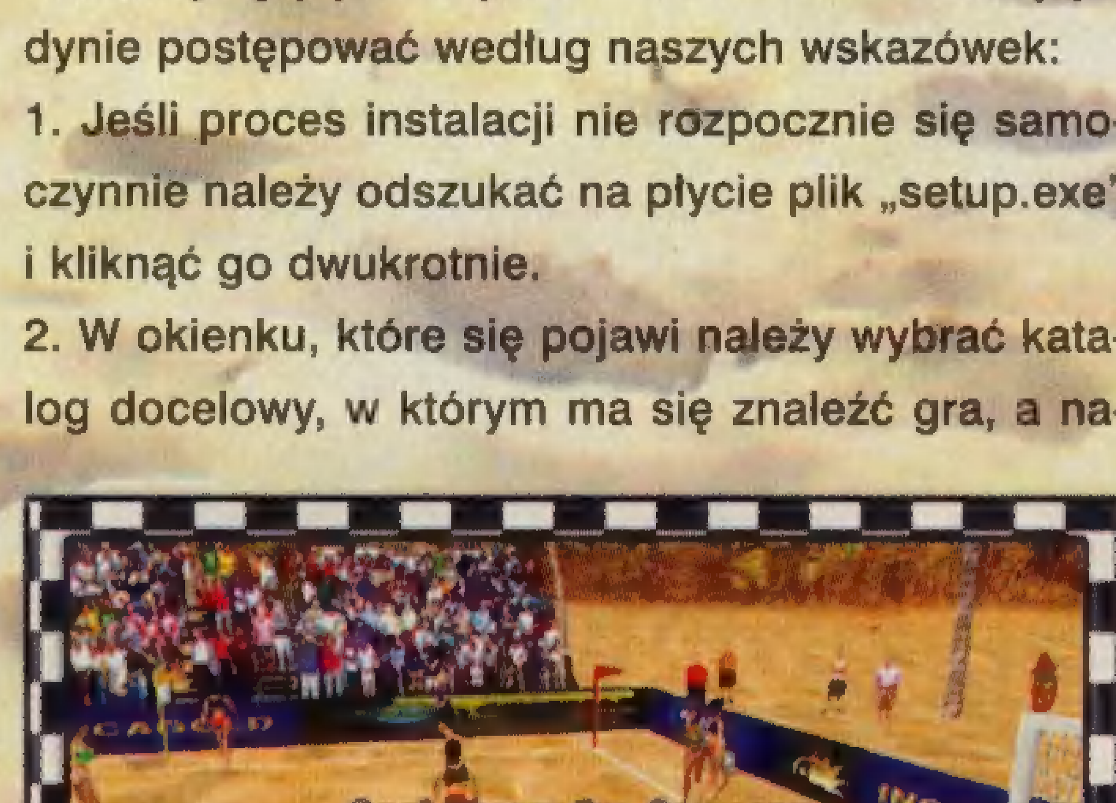


INSTALACJA

Instalacja gry jest szybka i bezbolesna. Należy jedynie postępować według naszych wskazówek:

1. Jeśli proces instalacji nie rozpocznie się samoczynnie należy odszukać na płycie plik „setup.exe" i kliknąć go dwukrotnie.

2. W okienku, które się pojawi należy wybrać katalog docelowy, w którym ma się znaleźć gra, a na-





stępnie wcisnąć „Next"

3. W momencie, gdy skończy się kopiowanie plików z płyty na twardy dysk, pojawi się nowe okno z informacją o zakończeniu instalacji. Należy kliknąć „Close", aby je zamknąć.

OPCJE GRY:

Wybierz Game Options, aby uzyskać dostęp do panelu ustawień. Można w nim zmienić następujące opcje:

Graphics Detail - Jakość grafiki. Ustaw na Low, jeśli gra chodzi na Twoim komputerze zbyt wolno.

Music - Muzyka i dźwięki. On - włączone; off - wyłączone.

Player Controls - Ustawienia kontrolerów dla każdego z czterech graczy.

Customize Control - Ustawienia klawiszy, które będą używane podczas gry.

ROZGRYWKA

W meczu plażowej piłki nożnej uczestniczą dwa czteroosobowe zespoły. Gra się identycznie jak w piłkę nożną „zwykłą", z tą różnicą, że zamiast rzutów rożnych wyrzuca się piłkę z boku, tak jak przy autach. Zanim przystąpisz do gry masz możliwość wyboru typu rozgrywek. Możesz również zdecydować czy będziesz grał z męskimi czy żeńskimi drużynami (Toggle Grender).

DOSTĘPNE TRYBY GRY:

Exhibition - towarzyski mecz (pojedynczy zawodnik)
Exhibition - towarzyski mecz (gra wieloosobowa)

STEROWANIE:	
Ruch w lewo	Lewy kursor
Ruch w prawo	Prawy kursor
Ruch w dół	Kursor w dół
Ruch w górę	Kursor w górę
Podanie piłki	Lewy Alt (w momencie posiadania piłki)
Strzał	Lewy Ctrl (w momencie posiadania piłki)
Przechwycenie piłki	Lewy Alt (gdy jesteś w pobliżu przeciwnika, będącego w posiadaniu piłki)
Zmiana zawodnika	Lewy Alt (gdy jesteś daleko od piłki)
Wślizg	Lewy Ctrl (gdy nie jesteś w posiadaniu piłki)
Esc	Pauza

Compete - turniej (pojedynczy zawodnik)
Compete - turniej (gra wieloosobowa)

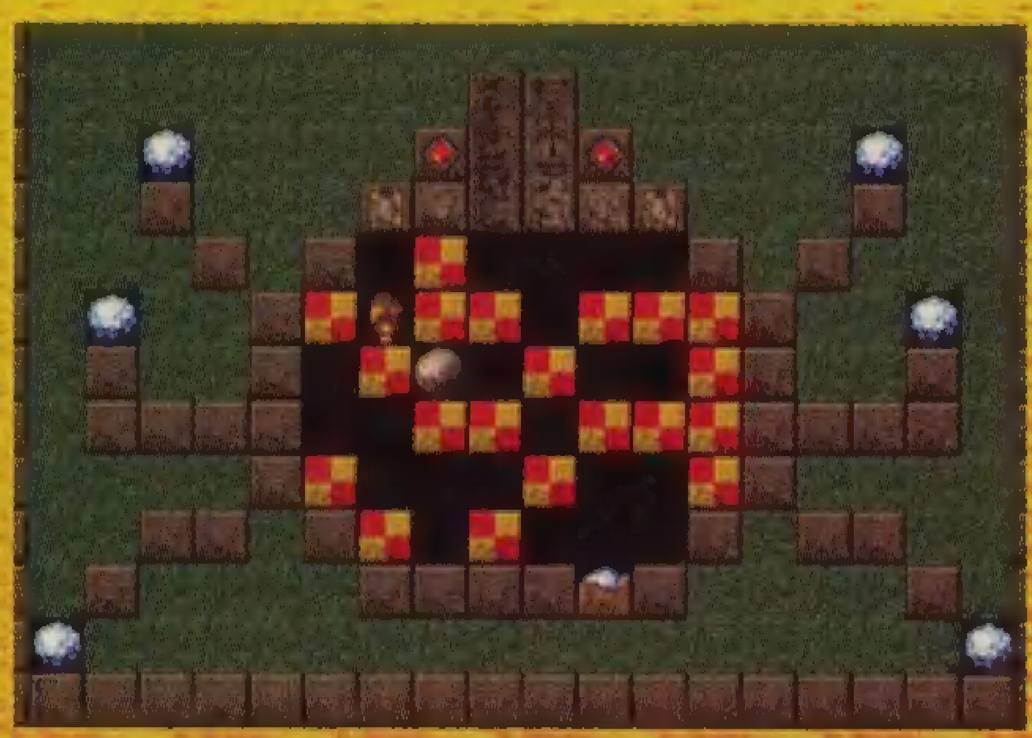
Gdy już dokonasz wyboru, będziesz mógł dostosować inne parametry gry. Wybierz jeden spośród 32 zespołów narodowych; wybierz liczbę połów gry (1,2 lub 3 połowy na jedną grę), dostosuj czas trwania jednego okresu (od 1 do 12 minut); wybierz jedno z ośmiu wspaniałych miejsc w którym chcesz grać. Na koniec, kliknij przycisk Kick off, aby rozpocząć zabawę!





CRYSTAL CAVE VER. 1.2

GATUNEK .... Zręcznościowa
WYMAGANIA .... PII 400 MHz, 32 MB RAM, ... karta graficzna 4 MB, Windows 95/98/Me/XP.



STEROWANIE:

KURSORY - STEROWANIE POSTACIĄ





1ST GO WARKANOID 3: STORY-BOOK VER.3.3.2

GATUNEK .... Zręcznościowa
WYMAGANIA .... P 200MHz, 32 MB RAM, ... Windows 95/98/Me/2000/XP.

STEROWANIE:

Kursory - Sterowanie
Spacja - Odbicie
Shift - Bomba





DX LINES VER. 1.00.3





GATUNEK .... Logiczna
WYMAGANIA .... P 200 MHz, 32 MB RAM .... Windows 95/98/Me/2000/XP.

STEROWANIE:

MYSZKA

STEROWANIE:


KURSORY - Sterowanie statkiem
SPACJA, LEWY CTRL, Z - Strzelanie
X, LEWY SHIFT, B - Osłona

GATUNEK .... Strzelanka
WYMAGANIA .... P 200 MHz, 128 MB RAM, ... karta graficzna 16 MB, ... Windows 95/98/ME/2000/XP.

KAIJIN






JACKIE CHAN
LEE EVANS CLAIRE FORLANI
MEDALION
NA DVD I WIDEO
BEZ GRAWITACJI I Z HUMOREM
DODATKI NA DVD:
15 scen niewykorzystanych
Komentarze twórców filmu
Zwiastun filmowy
TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH
SCREEN GEMS
©2003 Golden Port Productions Limited. All Rights Reserved.
©2004 Layout and Design Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.
Dystrybucja w Polsce: Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.
PARTNERZY MEDIALNI
FILMWEB
ENTER
magazyn komputerowy



TESSERACTION GAMES
ENIGMA: RISING TIDE
YOU ARE IN COMMAND
SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH
Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją.
2CD
POLSKA WERSJA
ENIGMA: RISING TIDE ZŁOTA EDYCJA
45zł
PACIFIC WARRIORS 2 GRATIS W PUDEŁKU!
SZUKAJ W MEDIA MARKT
KOMPUTER CD
WYDANIE SPECJALNE 1/2004
PRAWO 2004
Opakowanie plastikowe w zestawie.
Na płycie CD znajdziesz program PRAWO 2004, kurs EXCEL cz.1, kurs WORD cz.1 oraz pełen pakiet biurowy Open office.
SZUKAJ W: KIOSKACH
PRAWO 2004 zawiera:
Blisko 500 wzorów pism i umów zawartych w kilkunastu kategoriach dotyczących wielu dziedzin życia.
Ujednolicone teksty kodeksów obowiązujących w Polsce.
INTERIA.PL
www.interia.pl
9,90 zł
PATRONEM MEDIALNYM INTERIA.PL
Szczegóły na www.KomputerCD.pl
POZNAŃ GAME ARENA
PODEJMIJ WYZWANIE
Poznań Game Arena
Termin: 2004.04.20 – 2004.04.23
Godziny otwarcia: 13.00 – 21.00
Lokalizacja: MTP, Paw. 3 (wejście główne)
www.pga.mtp.pl
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS +48 604 100 500
MASSIVE ASSAULT
PREMIERA W SUPER CENIE!
STRATEGIA GLOBALNEJ DOMINACJI
6 światów, 4 kampanie, 26 scenariuszy
PC CD-ROM
POLSKA WERSJA
Najnowsza strategia turowa! Turowa, ale grywalnością przebija niejednego RTSa!
POLSKA WERSJA
JUŻ W SKLEPACH
SCREEN Z GRY!
JEDNOSTKI PHANTOM LEAGUE
Wiele poziomów gry
Mnóstwo rodzajów uzbrojenia
I wszystko w najlepszej jakości
Strategia turowa 3D, rozgrywająca się w odległej przyszłości. Gracz bierze udział w konflikcie pomiędzy dwoma ugrupowaniami. Cena na
JEDNOSTKI FREE NATIONS
MAX GAME
KUPUJĄC MAXGAME 3-4/2004 OSZCZĘDZASZ 47zł
SCREEN Z GRY!
19,90 zł
www.MA.PLAY.COM.PL
77/100 WG. PC GAMER UK
PREMIERA!
5 PEŁNYCH WERSJI
2CD
3-4/2004
2CD
19,90 zł
2CD
29,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
OD 7.4.2004 W KIOSKACH
Pytaj w sklepach. 5 pełnych wersji w pudełku DVD. Ze znakiem MAXGAME
Wersja w dużym pudełku Pytaj w sklepach MediaMarkt i Empik. MassiveAssault + SEARCH RESCUE 4 GRATIS!
ALIEN SHOOTER
PREMIERA W SUPER CENIE!
2 GRYWALNE POSTACIE!
10 PEŁNYCH OBCYCH POZIOMÓW!
6 RÓŻNYCH RODZAJÓW POTWORÓW!
WWW.ALIEN.PLAY.COM.PL
Na dwóch płytach znajduje się pełna polska wersja ALIEN SHOOTER oraz inne pełne wersje gier. Na płycie znajdziesz również nowe dema oraz magazyny z grami OFFLINE.
9,90 zł
CD MANIAK
WWW.CDMANIAK.PL • PREMIERA 15.3.2004
Co miesiąc pełne wersje nowych gier - w rewelacyjnie niskiej cenie! Szukaj w kioskach i w sklepach.
Opakowanie plastikowe w zestawie!
POLSKA WERSJA
ALIEN SHOOTER PEŁNA WERSJA STRZELANKA
MONSTER TRUCK FURY PEŁNA WERSJA WYŚCIGI
SNOW WAVE PEŁNA WERSJA SPORTOWA
CD MANIAK 15 PEŁNYCH WERSJI GIER PC 9,90 zł
PREMIERA : ALIEN SHOOTER PL
2CD
Pytaj w sklepach już dziś. 15 pełnych wersji w pudełku DVD.
9,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
OD 15.3.2004 W KIOSKACH
15 PEŁNYCH WERSJI 2CD
MAX GAME
WWW.MAXGAME.INFO
5 PEŁNYCH WERSJI
MASSIVE ASSAULT
AMERICAN POOL 3D PL
PARG
PC CLEAN 2004
NIGHT RACE
www.PCGRY.pl
Chcesz pisać dla nas recenzje - wejdź już na stronę www.PCGRY.pl
Już 1.5.2004 rusza nowy portal z grami PC.
Wszystko za darmo, nowe recenzje, zapowiedzi, dema.



PRODUKTÓW PLAY SZUKAJ W: MEDIA MARKT ORAZ INNYCH DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!
PROMOCJE
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY
WARSZAWA 01-652
ul Potocka 14 paw 3
EJAY HIPHOP 3 19zł
EJAY TECHNO 3 19zł
EJAY DANCE 3 19zł
DROGOWA MAPA POLSKI 2004 19zł
PISZ SZYBCIEJ 2004 19zł
MÓJ DOM 3D 19zł
11000 KLIPARTÓW 2004 19zł
GRY LICZBOWE 2004 19zł
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł
MEDAL OF HONOR 36zł
BATTLEFIELD 1942 36zł
COLIN 4 84zł
WANTED GUNS 19zł
SYRENKA RACER 10zł
RAILROAD.EXE 19zł
KURCZAKI X 19zł
HORSE RACING MANAGER 19zł
PACIFIC WARRIORS 2 19zł
X2
2CD
45zł
X2 THE THREAT
TOP 10 GRY
TOP 5 PROGRAMY
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
CYCLING MANAGER 3 45zł
MALUCH RACER 19zł
ANEMONE 10zł
AMERICAN POOL 10zł
POLDEK DRIVER 19zł
ALIEN SHOOTER PL GRATIS!
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
GAMER 3/2004
MAX KIDS 2/2004
KOMPUTER CD 2-3/2004
KIOSKACH
4,90 zł
WWW.MAXGAME.INFO
TU DOWIESZ SIĘ CO JEST AKTUALNIE W KIOSKU

w skrócie



GAINWARD DLA GRACZY COUNTER STRIKE

Firma Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor [illegible] GAINWARD [illegible] PENTAGRAM, podpisał umowę o [illegible] z jednym z najwybitniejszych klanów Counter &Strike w [illegible] & SpecSter [illegible]. Klan [illegible] grać [illegible] Pentagram [illegible]. Pomimo, iż tego [illegible] sponsoring jest bardzo popularny w świecie, firma MULTIMEDIA VISION [illegible] pierwszą w Polsce [illegible] branży IT, która zdecydowała się [illegible] typu [illegible]. Na [illegible] świecie [illegible] nizowane [illegible] coraz [illegible] imprez, na [illegible] fani gier [illegible] by współzawodniczyć ze [illegible] o [illegible] najlepszego. Multimedia Vision ma na celu wypromowanie polskiego klanu poprzez umożliwienie [illegible] czom udziału w wielu [illegible] i międzynarodowych turniejach oraz [illegible] na [illegible] najwyższej [illegible]. SpecSter należy do [illegible] łówki polskich [illegible] ma na swoim [illegible] wiele [illegible] [illegible] jeszcze wiele [illegible]. [illegible] skład zespołu [illegible] kart z [illegible] GAINWARD FX [illegible] Ultra/1100 TV/DVI, (chipset FX 5900, 128MB RAM, taktowanie [illegible]: 400 MHz, [illegible] pamięci: 700 MHz). Zespół drugi [illegible] na kartach z [illegible] GAINWARD FX PowerPack! Ultra/860 TV/DVI (chipset FX 5700, 128MB RAM, taktowanie rdzenia: 425 MHz, [illegible] pamięci: 550 MHz).

ROZWIĄZANIE KONKURSU "WORMS" Z NR. 11-12/2003:

PIV [illegible]:
[illegible] Wiśniewska z [illegible]
Gry Worms [illegible]:
1. Andrzej [illegible] - Kielce
2. Agnieszka [illegible] - Warszawa
3. Danuta [illegible] - Łódź
4. Wiesław [illegible] - Poznań
5. [illegible] - [illegible]
6. Paulina Nowakowska - [illegible]
7. [illegible] Kotulska - Warszawa
8. [illegible] Kęska - Kraków
9. Marzena [illegible] - Skierniewice
10. Małgorzata [illegible] - [illegible]
11. Mikołaj [illegible] - Gdańsk
12. Paweł [illegible] - Zielona Góra
13. [illegible] - [illegible]
14. [illegible] - Olsztyn
15. [illegible] Dajkiewicz - Warszawa

PORT ROYALE 2

XVII-wieczne [illegible] już [illegible] znów [illegible] swoje [illegible] [illegible] żyłką [illegible] graczy.

Stanie się [illegible] za [illegible] sequela [illegible] czasu [illegible] "Port Royale: Gold, Power And [illegible]", [illegible] w stosunku [illegible]. Na olbrzymi świat gry złoży się 60 miast i 4 żyjące w [illegible] się [illegible] władanie graczy. [illegible] które [illegible] znaczącą rolę w [illegible] rzyszyć [illegible] lub [illegible] uciążliwe konflikty [illegible] sąsiadami oraz z piratami [illegible] okręty. [illegible] stanie [illegible] mowanie [illegible] dla własnych statków (autorzy [illegible] aż 16 odmien[illegible] dodatkowe [illegible] a także na [illegible] własne [illegible] oraz zdobyć tak [illegible] w [illegible] szczur [illegible] także [illegible] miał [illegible] ręce [illegible]. Stanie [illegible] Tobą [illegible] realizowanych zarówno [illegible] również [illegible] odpowiedzialna [illegible] stworzenia własnego miasta [illegible] dzania nim. [illegible] wowych [illegible] ochrona - teraz [illegible] (i Ty [illegible] [illegible] 8 [illegible] także [illegible] szczegółową [illegible] silnik. Warto [illegible], że morskie bitwy będą [illegible] w [illegible] czywistym i [illegible] ukazane w efek[illegible] 3D [illegible] odwzorowu[illegible] sko. I [illegible] tylko [illegible], warto [illegible] wiedzić wirtualne [illegible].

- WYDAWCA: ASCARON
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004



SILENT HUNTER III

PRODUCENT: UBISOFT ■ DYSTRYBUTOR PL: NIEZNANY ■ PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004

[illegible] łodzi [illegible] "Silent Hunter" [illegible] seria z tradycjami, ceniona [illegible] w [illegible].

[illegible] odsłona serii [illegible] nam [illegible] się w [illegible] U-boota [illegible] za [illegible] po szczeblach [illegible]. Co za tym [illegible] takie [illegible] jak [illegible] łodze [illegible] ważkich [illegible] chlebem [illegible] dnim. Ma [illegible] w tym [illegible] nowatorski [illegible] nie [illegible] i te [illegible] oni [illegible] oddanie nam [illegible] walki na okręcie [illegible] na [illegible] i wierne odwzorowanie okrętów z tamtego okresu. Jednak to nie [illegible] - jeśli tylko znudzi [illegible] się z tyłu, to nie [illegible] za sonar lub [illegible] wroga, a potem [illegible] w jego kierunku [illegible] tudzież [illegible] kanonady i działek [illegible]. W [illegible] "Silent [illegible]" [illegible] filmowe zacięcie, do [illegible] się kamera [illegible] nam [illegible] nie [illegible] ka [illegible] z Hollywood. Dostępny będzie również multiplayer w [illegible] i [illegible] twa. [illegible] z Ubi Soft mają już na koncie [illegible] On: Modern Air Combat, [illegible] szansa, że i tym razem nie dadzą ciała.



MARTIN MYSTERE: OPERATION DORIAN GRAY



Tytułowy Martin Mystere to detektyw-awanturnik, taki Indiana Jones i Sherlock Holmes w jednej osobie, a zarazem główny bohater serii włoskich komiksów stworzonych przez Alfredo Castelli.

Największą miłostkę Martina stanowi rozwiązywanie spraw powszechnie uznanych za paranormalne - ma na swoim koncie między innymi zagadkę Atlantydy oraz osławionego Wehikułu Czasu. Jego przygody spodobały się włoskiemu twórcy gier, firmie Artematica (mającej już na swoim koncie inną komiksową przygodówkę - "Druunę") do tego stopnia, że postanowiła przenieść je na ekrany monitorów (a kto wie czy tylko). W efekcie tego w zapowiedzianej na sierpień 2004 roku grze "Martin Mystere: Operation Dorian Gray" wystąpi cała gama postaci znanych z kart komiksów, m.in. Java, Diana, Angie i czarny charakter Jinx, a i [illegible] fabuła będzie opierać się na jednej z komiksowych przygód. Martin zajmie się tu sprawą tajemniczego morderstwa dokonanego na znanym naukowcu, co szybko doprowadzi go do bardziej złowieszczego tropu, a tym samym do pewnej złowrogiej machiny zagrażającej losom świata. I głowa Martina w tym, aby te losy nie dobiegły końca zbyt szybko. Ambicją autorów jest uczynienie "Martin Mystere" klasyczną przygodówką point & click i to klasyczną aż do bólu, ponieważ gra ma być całkowicie pozbawiona elementów zręcznościowych, które ostatnio nazbyt często nawiedzają gry przygodowe. Gra ma obfitować w zaskakujące zwroty akcji i odznaczać się mocnym filmowym klimatem, jakże koniecznym do poprawnego adaptowania niezwykłego świata Martina. Od strony graficznej produkt będzie zbliżony do kultowej "Syberii" - na prerenderowanych tłach będą pomykały całkowicie trójwymiarowe postacie. Czy gra dorówna "Syberii" zobaczymy już za parę miesięcy.

- WYDAWCA: ARTEMATICA
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANY
- PREMIERA: SIERPIEŃ 2004

MAFIOSO



- WYDAWCA: NAWAR
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANY
- PREMIERA: I KWARTAŁ 2005

Tytuł ten to [illegible] [illegible] zorganizowanej, a zarazem kolejny na rynku RTS z elementami RPG.

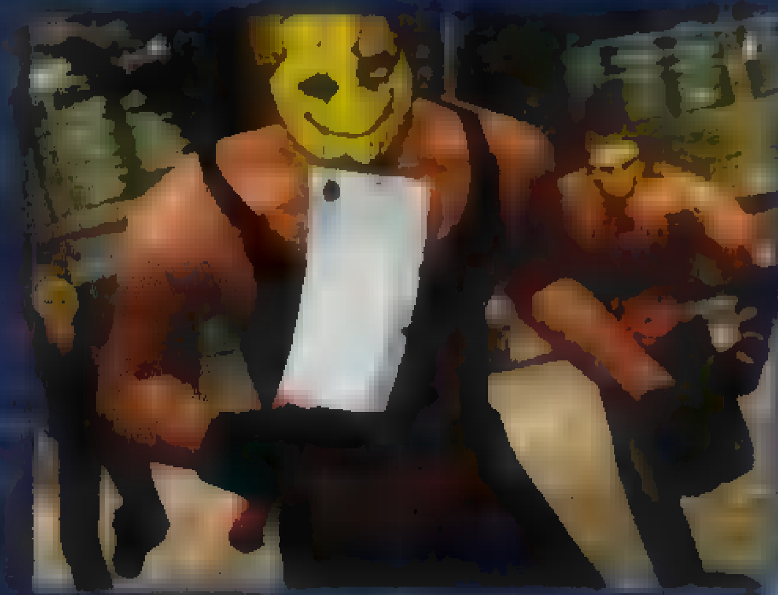
Pozwoli wcielić się w [illegible] jednego z [illegible] karteli [illegible] świata: [illegible] Cosa [illegible], [illegible] Yakuzy oraz [illegible] rosyjskiej. [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] syna, [illegible] i [illegible] narkotyki, fałszując [illegible], [illegible] broń, zabijając na zlecenie i trzymając w [illegible] Policję i federalnych, będziesz miał okazję awansować w hierarchii "rodziny" ze [illegible] [illegible] na [illegible] do [illegible] króla przestępczości zorganizowanej. Tłem dla tych [illegible] [illegible] będzie [illegible], [illegible] życiem [illegible] (a wraz z nią [illegible] [illegible], nocne kluby, [illegible] i [illegible] Policji), w której ruch [illegible] i pojazdów odbywa się całodobowo, a pogoda oraz cykle dnia i nocy zmieniają się jak w prawdziwym świecie. Nad konkurencją zapanujesz na kilka różnych sposobów [illegible] przez specjalny Diplomatic And Reputation System: ściągając haracze, podpisując pokojowe traktaty, działając na mocy porozumień [illegible], zawiązując sojusze lub wypowiadając [illegible] wojnę. Na swoich usługach będziesz miał typy przeróżnego autoramentu: [illegible], [illegible] cieli, zabójców, fałszerzy, bramkarzy, a nawet [illegible]. Do Twoich zadań będzie należało nie tylko [illegible] ich w broń, kamizelki kuloodporne i tym podobne [illegible] oraz wysyłanie ich na "akcje" (także takie z [illegible] zakładników w roli głównej), ale też [illegible] [illegible] z więzienia lub odbijanie ich z policyjnych transportów. "Mafioso" jest szykowany na prawdziwy hit - świadczy o tym [illegible] tematyka, [illegible] wielka swoboda działania i [illegible] rozgrywki (nie będzie wyraźnego podziału na etapy), ale nie tylko. Autorzy [illegible] postawić na realizm (w grze [illegible] [illegible] [illegible] Mafioso [illegible] i zabawę przez internet [illegible] jeszcze [illegible] Triady, sekta Voodoo oraz [illegible] kartel). O rany!

MANHUNT

- WYDAWCA: ROCKSTAR GAMES
- DYSTRYBUCJA PL: CENEGA POLAND
- PREMIERA: MAJ 2004

Twórcy gier uwielbiają kontrowersje, zwłaszcza jeśli służą one [illegible] [illegible] klienteli.

"Manhunt", [illegible] [illegible] na [illegible] gra [illegible] z [illegible] ma być takim właśnie [illegible]. [illegible] głównym [illegible] będzie James Earl Cash, bandzior, który [illegible] [illegible] i [illegible] do [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] show [illegible] na [illegible] z filmu "The Running Man". [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] są na [illegible] [illegible], ma [illegible] [illegible] [illegible] show jak [illegible]. A nie [illegible] to [illegible], gdyż ulice [illegible] sadyści i [illegible] z ulicznych gangów, z [illegible] [illegible] [illegible] w [illegible] się [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Ciebie. Gra przynależeć będzie do gatunku TPP i wspierana silnikiem GTA III niewątpliwie stanie się [illegible] wszystkich [illegible]. [illegible] Casha [illegible] masa [illegible] [illegible] cacek [illegible] do [illegible] dewiantów: [illegible] baseballowy, maczeta, pałka, łom, [illegible] [illegible] [illegible] szkła [illegible] i torebka foliowa [illegible] to tylko niektóre z nich. [illegible] zastosowania [illegible] będzie kilka - [illegible] zależeć będzie od czasu [illegible] na zadanie skrytobójczego ciosu [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] i w myśl [illegible] [illegible], tym [illegible] dziej [illegible]. [illegible] w "Manhunt" [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] się (bajery z [illegible] niem się do [illegible], [illegible] zza rogu, wabieniem [illegible] [illegible] się w cieniu [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] wejścia nie będą wskazane ze względu na [illegible] i [illegible] nie przeciwników. [illegible] gry to coś w stylu [illegible] zrzutu z kamery [illegible], a [illegible] ne [illegible] to [illegible] [illegible] zaułków, [illegible] ulic i zdezelowanych klatek [illegible]. NA PS2 "Manhunt" idzie jak świeże [illegible]. Ale co tu się [illegible]...



SID MEIER'S PIRATES!

- WYDAWCA: FIRAXIS GAMES
- DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT
- PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004



[illegible] (i leciwa – wyszła w 1987 r.) gra [illegible] Sida Meiera "Pirates!", uznawana za jedną z [illegible] w dziejach komputerowej rozrywki już kilkukrotnie doczekała się konkurencji w postaci innych pirackich gier (że wspomnę tylko "Corsairs" i "Sea Dogs"), jednak żadna nigdy nie zdołała zdyskontować jej sukcesu.

Teraz, po 17 latach Sid Meier [illegible] wyruszyć w [illegible] i zabrać nas ze sobą, jednakże w [illegible] XXI wieku. Jak [illegible] "Pirates!" była [illegible] kilku gatunków, gry strategicznej, przygodowej, [illegible], RPG oraz [illegible], toteż nie [illegible] być [illegible] "Pirates!" by się [illegible]. Tak samo [illegible] i teraz – akcja [illegible] na w XVII wieku, a my [illegible] w [illegible] i [illegible] udział w przygodzie, która [illegible] dobrą sprawę nigdy się nie skończy [illegible] nam [illegible] my [illegible] czona swoboda w [illegible] świata. [illegible] rować [illegible] w [illegible] statki i [illegible] (co [illegible] z [illegible] udział w [illegible] ro- [illegible] bogatych [illegible]. Nie [illegible] nas też [illegible] towarem [illegible] z więzień. Wszystko [illegible] w [illegible] [illegible] się [illegible] z komiksowym [illegible] liczyć na [illegible] wierne [illegible] z [illegible] czasów. "Sid Meier's Pirates!" to [illegible] z [illegible] ku...

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

- WYDAWCA: STORMFRONT STUDIOS
- DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANY
- PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004

[illegible] zalet [illegible] stego jest możliwość [illegible] w [illegible] tach [illegible] systemów RPG.



[illegible] sterować [illegible] na [illegible] Jak w [illegible] czem [illegible] FR [illegible] wiada [illegible] RA [illegible]

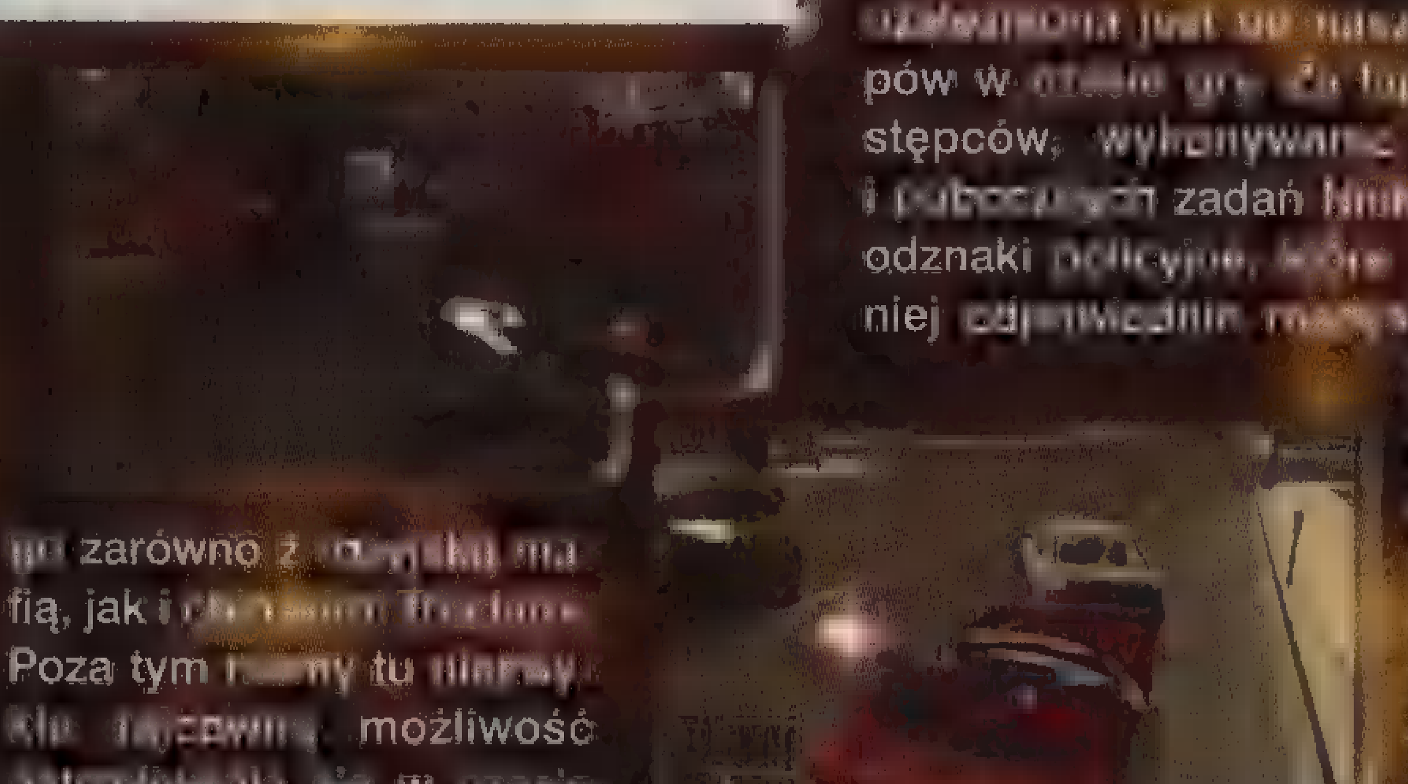


TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

WYDAWCA: LUXOFLUX CORP. ■ DYSTRYBUCJA PL: LEM ■ PREMIERA: WIOSNA 2004

Choć [illegible] w szlachetnym, [illegible] działającym [illegible] nalnie policjancie trzebiącym [illegible] gi gangsterów [illegible] nie [illegible], a GTA: Vice City postawiło poprzeczkę [illegible], przynajmniej jeśli chodzi o gry akcji przez duże "A", to i tak dostaniemy to [illegible] w [illegible] niu Activision [illegible] śmy [illegible].

True Crime [illegible] w zasadzie [illegible] serii GTA, choć wyposażony w kilka elementów, których [illegible] z Rockstar [illegible]. Przede wszystkim [illegible] tu możliwość wcielenia się w [illegible] dobrego, czyli Nicka Kanga, czyli policjanta z [illegible]



[illegible] zarówno z [illegible] fią, jak i [illegible]. Poza tym [illegible] tu [illegible] możliwość [illegible] się w [illegible] samochodowych, [illegible] oraz [illegible] nowych [illegible] w trakcie gry (w [illegible] do tego celu przeznaczonych [illegible]). [illegible] takiego [illegible] postępów w [illegible] stępców, [illegible] i [illegible] zadań [illegible] odznaki policyjne, [illegible] może [illegible] niej [illegible]. [illegible] jest [illegible] wanie (a [illegible] cie) danego delikwenta. Jednak True Crime [illegible] nam [illegible] zasmakować [illegible] ny – jeśli skosimy [illegible] niewinnych [illegible] za dużo [illegible] gorsza [illegible] to będziemy mieli nieliche problemy, [illegible] reputację i [illegible] SWAT na karku. Engine gry nie dość, że [illegible] gigantyczne Miasto Aniołów, to jeszcze pozwala na [illegible] – właściwie to nie da się zniszczyć tylko elementów murowanych. Na [illegible] składają się [illegible] oddane [illegible] miasta i jego mieszkańców [illegible] i hip hopowe [illegible] tuzów jak [illegible], a także głosy [illegible] aktorów, że wymienię tylko Michaela [illegible], Christophera Walkena i [illegible] Rodriguez. Do tego wszystkiego [illegible] Pięć trybów oraz bonusowe postaci z gier wydanych [illegible] Activision (Tony Hawk, Pitfall, [illegible]). Premiera [illegible] miejmy nadzieję, że tegoroczna...



NA DVD I WIDEO JUŻ 26 MARCA

PRZED TOBĄ INTERES ŻYCIA. NIE PRZECIĄGAJ... SPRAWDŹ DODATKI NA DVD:

• Zawodowe sztuczki: Jak powstawał film *Naciągacze*
• Komentarze twórców • Zwiastun filmowy

FILM W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ.
DO WYBORU: POLSKA WERSJA LEKTORSKA (5.1) I WERSJA ANGIELSKA (5.1) Z POLSKIMI NAPISAMI. POLSKIE MENU.

TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
AN IMAGEMOVERS/SCOTT FREE PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH RICKSHAW PRODUCTIONS AND LIVEPLANET A RIDLEY SCOTT FILM NICOLAS CAGE SAM ROCKWELL ALISON LOHMAN "MATCHSTICK MEN"
McGILL COMPOSER HANS ZIMMER CHARLES J.D. SCHLISSEL GIANNINA FACIO DODY DORN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER TOM FODEN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN MATHIESON, B.S.C.
ROBERT ZEMECKIS ERIC GARCIA NICHOLAS GRIFFIN & TED GRIFFIN PRODUCERS JACK RAPKE RIDLEY SCOTT STEVE STARKEY SEAN BAILEY AND TED GRIFFIN
DIRECTED BY RIDLEY SCOTT

SOUNDTRACK AVAILABLE ON VARÈSE SARABANDE CDs

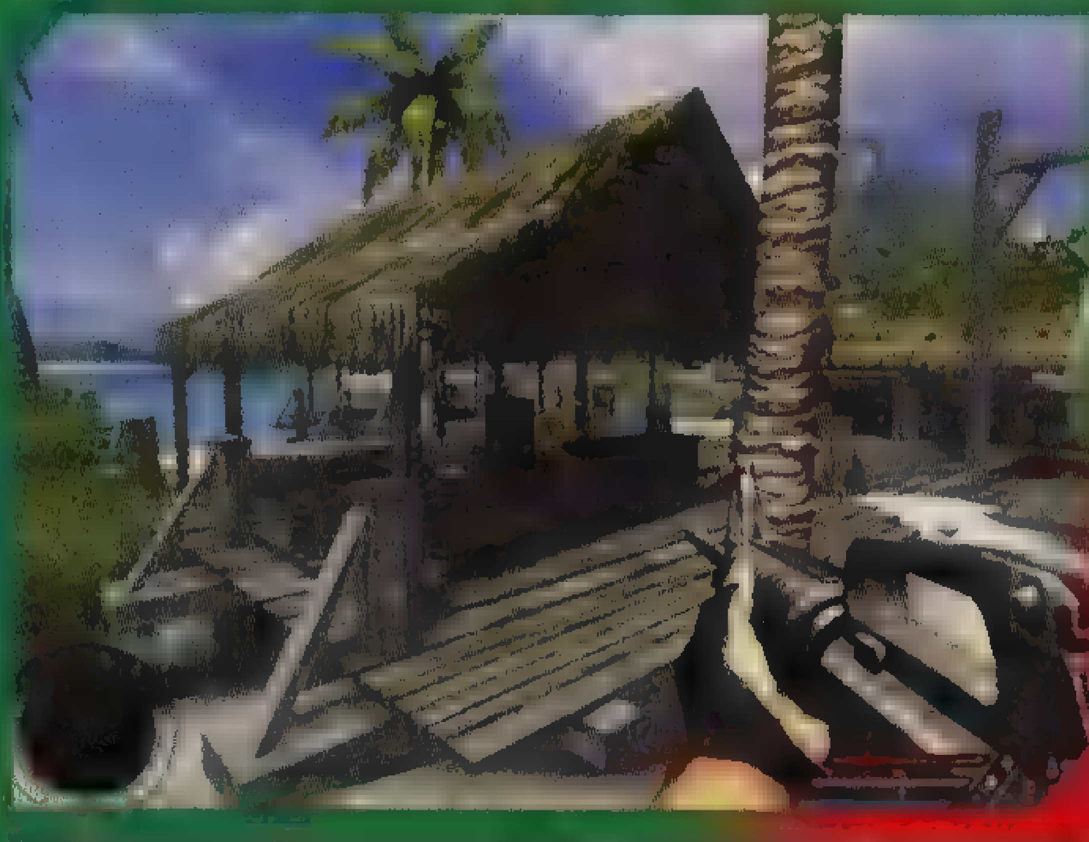
www.whv.pl

partnerzy medialni: wprost CHIP onet.pl Radio ZET



Jeśli ktoś miałby oceniać tę grę wyłącznie po jej wyglądzie, to z miejsca dostałaby ona maksymalną ocenę. To, że dostała ją mimo wszystko, oznacza jednak, że naprawdę na nią zasłużyła. Nie oznacza to oczywiście, że jest bez wad lub że jest najlepszą strzelaniną FPP w historii... Owszem do ideału brakuje jej naprawdę niewiele i jak na razie (czytaj: ewentualnie do wydania Doom 3 i Half-Life 2) pozostaje najciekawszą i najładniejszą produkcją dla wszystkich fanów FPP. Aby nie być gołosłownym postaramy się udowodnić, że najwyższą ocenę i tytuł "Gra Miesiąca" najnowszy produkt Ubi Soft dostał naprawdę zasłużenie.

Przez nasze ręce przeszło już naprawdę wiele gier z gatunku strzelanin z perspektywy pierwszej osoby, ale tylko kilka zrobiło na nas naprawdę oszałamiające



Praktycznie wszystkie widoki w grze są urzekające...



Szkoda tylko, że nie wszystkie przedmioty rzucają cień...

wrażenie - jedną z nich jest właśnie Far Cry. Wyprodukowany przez praktycznie nieznaną nikomu firmę Crytek urzekł nas nie tylko swym pięknem, ale także rozmiarami, innowacyjnością pomysłów i dynamiką rozgrywki. To wyjątkowa mieszanka dająca graczom naprawdę wiele godzin dobrej zabawy nie tylko w strzelanie, ale również zmuszająca do kombinowania, oszczędzania amunicji, ukrywania się przed przeciwnikami, zastawiania pułapek i podziwiania bajecznie pięknej grafiki.

W grze wcielamy się w postać Jacka Carvera, który jest właścicielem małej firmy przewozowej w odległej Mikronezji. Jednym z jego zadań jest eskortowanie ambitnej dziennikarki Valerie Cortez na wyspę Cabatu. Początkowo zlecenie wydaje się proste, ale sytuacja się komplikuje, kiedy łódkę Jacka wysadzają w powietrze najemnicy. Możesz więc walczyć nie tylko z nimi, ale wkrótce również z wynikami tajemniczych eksperymentów genetycznych, które wydostały się z laboratoriów i sieją grozę na pięknych, tropikalnych wyspach. Tyle w kwestii fabuły - nie jest ona może szczytem umiejętności pisarskich, ale z pewnością potrafi zatrzymać przed ekranem, jest pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji i idealnie sprawdza się w grze jednoosobowej. To jednak nie fabuła, ale jej połączenie z akcją dziejącą się na ekranie decydują o wartości Far Cry. Jedną z najważniejszych zalet gry jest ogromna swoboda, jaką dali graczowi autorzy. Chociaż w grze są jasno określone zadania, to jednak sposobów ich realizacji jest tyle, ile tylko można wymyślić. Twoim zadaniem jest na przykład zniszczyć trzy maszty radiotelegraficzne. Wydaje się proste - idziesz, podkładasz ładunki wybuchowe i po robocie. Pewnie w innej grze tak by to wyglądało, ale tu masz do czynienia z gigantycznej wielkości poziomami, które stoją przed Tobą otworem. Nie ma jedynych właściwych ścieżek, nie ma ograniczeń co do sposobu pokonania drogi: samochodem, na piechotę, lotem paralotni czy łodzią. Nie ograniczają Cię pionowe



ściany stoków, nie ma czegoś takiego, jak niewłaściwa droga, czy głupi sposób - tu o wszystkim decydujesz Ty. My na przykład najpierw powystrzelaliśmy ze snajperki (zasięg prawie kilometra) najemników z wyrzutniami rakiet, potem używając działa zamontowanego w pełni przejęliśmy łódź patrolową, a potem dzięki niej pozbyliśmy się ostrożnie reszty obstawy. Jakież było nasze zdziwienie, gdy przeszukując potem wyspę odnaleźliśmy ścieżkę ukrytą w zaroślach, pozwalającą nie tylko uniknąć spotkania z całym wspomnianym oddziałem przeciwników, ale jednocześnie zajść ich od tyłu i przystawić do nogi. Nie myślcie jednak, że gra sprowadza się jedynie do biegania po otwartych przestrzeniach. Nic z tych rzeczy - mniej więcej połowę czasu gry będziemy poruszać się po ciemnych korytarzach





Walkę w nocy bardzo ułatwią specjalne okulary, będące połączeniem noktowizora i termowizji.







DEMO NA NASZYM CD!

GRY KOMPUTEROWE – GRA MIESIĄCA

FAR CRY







baz wojskowych, laboratoriów genetycznych, zalanych kanałów i wielu innych (niezbyt przyjemnych) i na pewno mało bezpiecznych miejscach. Większość zadań nie jest skomplikowanych i sprowadza się do zdobycia jakiegoś klucza, znalezienia wejścia, wysadzenia czegoś, a w późniejszych etapach współpracy z panną Valerie. I co najciekawsze, samo rozwiązywanie zadań nie przynosi tyle radości, co zmierzanie do celu...

Duży plus należy się również programistom opracowującym skrypty sztucznej inteligencji. Nie są one co prawda doskonałe (zdarza się, że przeciwnicy zatną się w wąskich przejściach), ale generalnie nie tylko reagują na nasz widok (oraz na dźwięki jakie wydajemy), ale potrafią też wzywać posiłki, unikać strzałów, wykorzystywać naturalne osłony, jak również zajmują strategiczne pozycje (często jeden biegnie do stanowiska karabinu maszynowego), nie wspominając o umiejętności okrążania nas i atakowania z zaskoczenia (najlepiej to widać w budynkach - kiedy do jakiegoś pomieszczenia prowadzą dwa korytarze, to trzeba uważać, bo przeciwnicy mogą nas okrążyć i zaatakować od tyłu!). Poza tym, szczególnie w późniejszych etapach gry, przeciwnicy podzielą się na dwie grupy - zwykłych najemników i mutantów, którzy zwalczają się nawzajem. Warto więc czasem ukryć się w jakimś mało widocznym miejscu i poczekać, aż wrogowie powybijają się nawzajem, a potem wyskoczyć i tylko dobić resztę - oszczędność nerwów i amunicji.

Przykładów potwierdzających dopracowanie gry można by mnożyć, ale Far Cry to nie tylko ciekawa fabuła. To również najładniejsza gra, jaka do tej pory pokazała się na PC. Jest to tym bardziej chwalebne, że panowie z Crytek stworzyli jej "silnik" całkowicie samemu, bez kupowania licencji od znanych twórców (Epic, id itp.). Otaczający świat wygląda tak realnie, że aż zapiera dech w piersiach



Niestety, czasami skóra postaci w animowanych wstawkach dziwnie się błyszczy...





Sterowanie pojazdem i strzelanie z tego widoku kamery jest bardzo trudne i niewygodne.

- woda pięknie odbija okoliczne drzewa, skały mają piękne kolory i tekstury, po drodze spotkamy wiele gatunków roślin, traw i kwiatów, a niebo zmienia kolory w zależności od pory dnia (i nocy!). Poza tym świetnie zaprojektowano rzeźbę terenu, którego w pewnym ograniczonym zakresie można modyfikować (np. wybuchy granatów lub rakiet tworzą leje w ziemi), a który praktycznie nigdy nie jest płaski. Grafika jest tak piękna, że wielokrotnie podczas gry zapominaliśmy o fabule i po prostu zwiedzaliśmy okolice (długo nie zapomnimy misji, w której mieliśmy płynąć w górę rzeki - po prostu bajka!!!), rozkoszując się każdym zakamarkiem szczegółowo zaprojektowanych terenów. A to tylko część gry odbywająca się na otwartym terenie. Równie szczegółowo zaprojektowano poziomy w budynkach - tam także wielokrotnie zobaczymy genialne tekstury, obejrzymy świetną grę świateł



Obok tak szczegółowych tekstur nie można przejść obojętnie.

i możliwość przemieszczania niektórych przedmiotów. Warto tu napomknąć, że w grze bardzo starannie zaimplementowano prawa fizyki - zarówno przeciwnicy jak i materia nieożywiona reagują na postrzały, strzelania, czy wybuchy granatów. Nie wspominając, że w wodzie niektóre przedmioty utrzymują się na powierzchni (drewno, trupy ludzi), a inne toną (samochody, niektóre łódki). Można by długo opisywać wspaniale wyglądający świat Far Cry, ale po prostu nie mamy na to miejsca - spójrzcie na screeny i zobaczcie grę w akcji - to Wam wystarczy.

Chociaż gra dostała najwyższą ocenę, to jednak nie ustrzegła się kilku wpadek. Pierwszą z nich jest obłędny poziom trudności - nawet na najniższym poziomie przeciwnicy są naprawdę groźni, a mutanty zadają tęgie obrażenia (przy niskim zdrowiu i pancerzu). Sprawy jeszcze bardziej komplikuje fakt, że stanu gry nie można zapisać w dowolnym momencie - gra automatycznie save'uje w pewnych punktach, oddalonych od siebie. Z jednej strony zapobiega to nagrywaniu po każdym udanym strzale, ale z drugiej może zniechęcić mniej zdolnych graczy do dalszej zabawy. Ciężko też wybaczyć grze wymagania sprzętowe - te wypisane w ramce to absolutne minimum, przy którym grę można właściwie tylko uruchomić. My graliśmy w rozdzielczości 1024x768 przy wszystkich ustawieniach grafiki na maksimum, włączonym wygładzaniu krawędzi x4 na komputerze z Athlonem 3000+, 1 GB Ramu i karcie Radeon 9700 Pro. O ile procesor można mieć wolniejszy (w granicach 2-2,5 GHz), to już mniejsza ilość pamięci (nawet 512 MB) drastycznie zmniejsza płynność wyświetlania grafiki i ładowania kolejnych części poziomów. W zasadzie przy nadchodzących Doom 3 i Half-Life 2 takie wymagania nie powinny dziwić, co nie zmienia sytuacji, że tylko nieliczni gracze będą mogli się cieszyć pięknem i płynnością gry w takiej postaci, jak to sobie zaplanowali autorzy.

Podsumowując, obecnie Far Cry jest, według mojej opinii, najlepszą grą FPP przeznaczoną dla jednego gracza, którą powinni sobie darować jedynie gracze z najsłabszym sprzętem i tacy, którzy w przyszłości nie mają go zamiaru modernizować. Reszta powinna "łykać" strzelaninę Cryteka bez zastanowienia!!!














PREMIERA	Już jest
CENA	119,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubi Soft
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	http://farcry.cenega.net
WYMAGANIA	PIII 1,1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3, 3,5 GB na HDD, DX9.0b.

Cudowna oprawa graficzna, długi czas gry, dobra SI przeciwników, sporo rodzajów broni, pojazdy, fizyka, ogromne, nieograniczone poziomy.

Wysokie wymagania sprzętowe, zbyt wysoki poziom trudności, niemożność save'owanie w dowolnym momencie, przeciętny multiplayer.

Bezwzględnie najlepsza strzelanina FPP na PC w obecnej chwili - wymagająca, ale warto czasu i pieniędzy.


KONKURS
FARCRY
PYTANIE
KTO JEST AUTOREM "SILNIKA"
CRYENGINE UŻYTEGO W GRZE ?
DO WYGRANIA
10 SZTUK GRY FAR CRY NA DVD
5 PADÓW
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania
się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach
pocztowych prosimy nadsyłać na adres:
GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.
PC DVD-ROM
FARCRY
SPONSORZY NAGRÓD:
CENEGA
Saitek

Unreal Tournament 2004


Projektanci poziomów i graficy odwalili kawał dobrej roboty!


Ale efekt wody wciąż jest żałosny - wygląda jak rozpylany, biały proszek...

To już trzecia odsłona kultowej strzelaniny sieciowej Unreal Tournament i musimy przyznać, że zdecydowanie najlepsza. Po niezbyt udanej (a w zasadzie nie wnoszącej wiele nowego) edycji 2003, autorzy dokładnie wsłuchali się w prośby i narzekania graczy, dodali od siebie kilka interesujących opcji i stworzyli najlepszą sieciową strzelaninę FPP (przynajmniej na razie).

Fabuła w tego typu produkcjach jest sprawą marginesową i UT2004 nie jest tu wyjątkiem - ot, gdzieś w dalekiej przyszłości odbywa się wielki turniej, w którym biorą udział przedstawiciele różnych ras i profesji (zazwyczaj związanych z anihilacją innych). O ile jednak w poprzednich częściach gry tryb dla jednego gracza został przygotowany trochę po macoszemu, to w UT2004 autorzy postarali się, aby był on nie tylko wciągający, ale również zapewnił dobrą zabawę na poziomie porównywalnym z najlepszymi produkcjami przeznaczonymi wyłącznie na potrzeby pojedynczego gracza. Zaczynamy od wyboru swojej postaci (scharakteryzowanej czterema cechami: celnością, agresją, zwinnością i taktyką), a następnie musimy piąć się po kolejnych szczeblach eliminacji, zatrudniać po drodze innych zawodników do swojej drużyny, opiekować się nimi (mogą doznać kontuzji w czasie rozgrywki i trzeba ich wtedy wyleczyć) i wymieniać na jeszcze lepszych. Po drodze spotkamy się łącznie z dziesięcioma trybami rozgrywki, w tym dwoma nowymi (Assault Mode i Onslaught Mode). Są one o tyle ciekawe, że wymagają od gracza nie tylko celnego oka w strzelaniu do przeciwników, ale przede wszystkim zmysłu taktycznego (poruszanie się po ogromnych mapach i wydawanie poleceń kolegom z drużyny), umiejętności prowadzenia pojazdów (to absolutna nowość w serii - do dyspozycji oddano 9 maszyn, zarówno lądowych, jak i powietrznych). Poza tym trzeba będzie bardzo dobrze poznać działanie poszczególnych rodzajów uzbrojenia, którego naliczyliśmy w grze aż 18 (prawie każde z nich posiada dwa tryby ognia). Bardzo ważnym ułatwieniem i jednocześnie elementem znacznie podnoszącym przyjemność czerpaną z gry jest możliwość komunikacji głosowej. I to nie tylko na poziomie luźnej gadki czy komentarzy do walki z kumplami, ale przede wszystkich do wydawania rozkazów swoim podwładnym/partnerom podczas walki. Wystarczy włączyć mikrofon, aktywować go w czasie walki, a następnie zwrócić się do partnera (jego "ksywka" wyświetlona jest nad głową) i wydać jedno z poleceń (obrony, ataku, osłaniania, oddania broni, utrzymywania pozycji, podania aktualnego statusu itp.). Chyba nie trzeba nikogo przekonywać jak bardzo ułatwia to opanowanie taktycznej części gry i jednocześnie zwiększa realizm walki. UT2004, jako gra sieciowa, idealnie sprawdza się również w grze z innymi graczami - zabawa w LAN'ie i na serwerach Atari to świetna zabawa, od której nie można się oderwać przez długie godziny.





Wspomniany wcześniej tryb Onslaught jest tak rozbudowany i złożony, że sam w sobie potrafi zająć gra-




Tryb 'kariery' jest ciekawy i wciągający - aż chce się grać!





cza przez długi czas, a jeśli przypomnimy, że UT2004, podobnie jak poprzedniczki, może być modyfikowany za pomocą różnych Modów, długość gry i czerpana z tego przyjemność wydają się nie mieć końca.

Niewiele można zarzucić grze w kwestii oprawy graficznej - choć z pewnością UT2004 nie wygląda tak pięknie jak Far Cry, to jednak widać pewien postęp w stosunku do poprzedniej edycji i to zarówno w liczbie detali i złożoności aren, jak również w prędkości animacji - gra działa naprawdę płynnie nawet na słabiej wyposażonych maszynach. Oczywiście żeby cieszyć się jednocześnie najwyższym poziomem detali, dużą rozdzielczością i płynnością grafiki nawet w sytuacjach, gdy na ekranie dzieje się naprawdę wiele, potrzeba jest już całkiem mocnego sprzętu (procesor ok. 2-2,5 GHz, karta graficzna klasy GeForce FX5600/Radeon 9600XT i najlepiej 1 GB pamięci Ram), to jednak wciąż są to wymagania o "oczko" niższe niż te w Far Cry. Naszym zdaniem wciąż jest dużo do zrobienia w kwestii optymalizacji gry i dla dużej grupy graczy w Polsce UT2004 będzie sporym wyzwaniem dla mocy ich komputerów. Troszkę gorzej jest z oprawą dźwiękową - strzały, wybuchy i jęki są w porządku, ale nad większością tematów muzycznych autorzy niezbyt się napracowali (prymitywne kawałki w stylu techno).

Podsumowując, jeśli ktoś lubi strzelaniny FPP, to wstyd, żeby nie miał w swojej kolekcji również Unreal Tournament 2004 - to obecnie najlepsza, najbardziej dopracowana i złożona sieciowa strzelanina FPP na PC. Jedynie zagorzali fanatycy FPP'ów nastawionych wyłącznie na rozgrywkę pojedynczego gracza mogą ją sobie darować i zwrócić się raczej w stronę Far Cry. W przeciwnym wypadku najnowsza produkcja Atari raczej nie ma obecnie konkurencji!

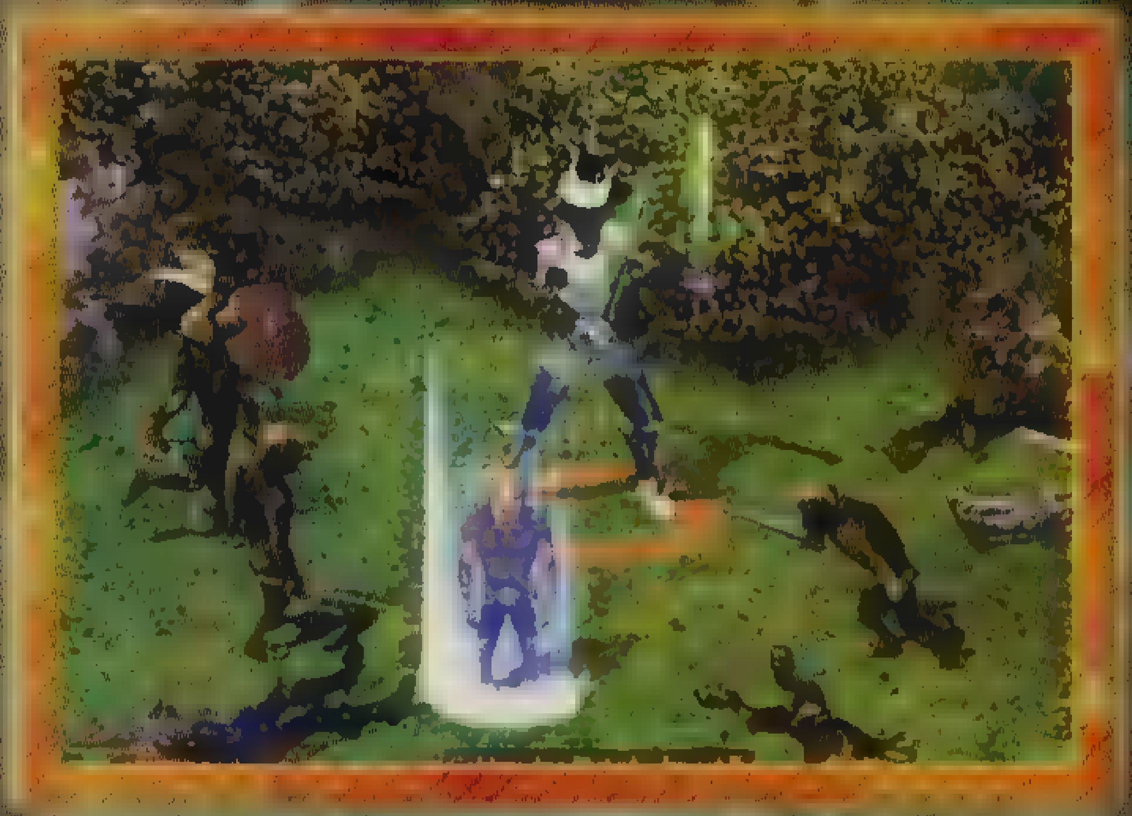
PREMIERA	Już jest
CENA	139,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Atari
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.unrealtournament.com
WYMAGANIA	PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, 5,5 GB HD.

Dynamika rozgrywki i dobra SI botów, oprawa graficzna, ogromne i dopracowane poziomy, pojazdy, 10 trybów rozgrywki.

Brak fabuły, niektóre tematy muzyczne, wymagania sprzętowe.

W końcu seria Unreal Tournament ma szansę podbić serca wszystkich miłośników strzelanin FPP - niemal perfekcyjna gra!!!







Szkoda, że nie ma płynnego sterowania kamerą, a jedynie ustalone na sztywno położenia...



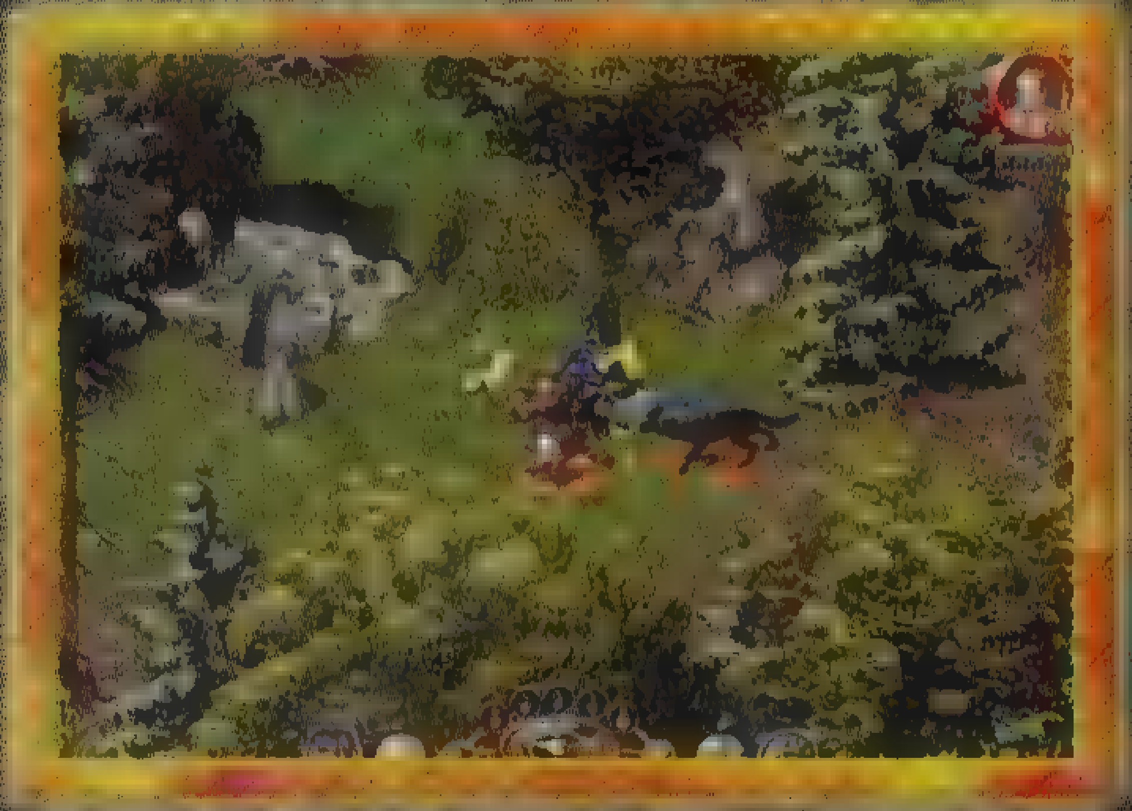
Z [illegible] czy Portugal. [illegible] do [illegible] o Środnie- miu i trzeba przyznać, że [illegible] dzą [illegible] a po- [illegible] historię, [illegible] Gatunkowo [illegible] RPG i hack&slasha w stylu Dungeon Siege. [illegible] a RPG, [illegible] do końca [illegible] Zaczynamy [illegible] od początku, [illegible] historii, która [illegible] Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa [illegible] i przyjaznej [illegible] krainy (ta- ka zwie się ona Ancaria) [illegible] zła w najczystszej postaci. [illegible] Shaddar, [illegible] Mag z [illegible] skazany [illegible] na banicję, [illegible] demona [illegible] że [illegible] będą mu służyć. [illegible] Wargunem [illegible] go, [illegible] intro do gry, [illegible] na pokonanie wciele- nego zła w postaci, który [illegible] roli wybawcy. Fabuła jak widać [illegible] nie jest, ale nie ma się czym zrażać, [illegible] Do wyboru oddano graczom sześć postaci (Gladia- tor, Leśny Elf, Mroczny Elf, Mag, Serafin i Wamp- irzyca) i trzeba przyznać, że nie jest to jedynie chwyt marketingowy (Uaaaaa! Sześć postaci, ale fajosko!), ale gra każdą z nich stawia grającego przed zupełnie innymi wyzwaniami. Każdy z boha- terów charakteryzuje się innymi statystykami (m.in. siła, wytrzymałość, zręczność, charyzma itp.), po- [illegible] się innymi [illegible] Gla- [illegible] na [illegible], a [illegible] inne umiejętności, które mogą być w trakcie zabawy rozwijane. [illegible] na to Wampirzyca [illegible] moc przywołania [illegible] zabójcze [illegible] W sumie Wampirzyca ma jesz- cze [illegible] niezwykłe [illegible] postaci - [illegible] jest zwykłą dziewoją w zbroi i z mieczem, a w kuzynkę Drakuli zmienia się z zapadnięciem zmroku. Z kolei Gladiator, który jest typowym osiłkiem, znanym z [illegible] RPG-ów, [illegible] się bronią, [illegible] wyprowadza skompli- kowane ciosy [illegible] a na dodatek potrafi [illegible] z wyskoku i zrobić [illegible] wśród [illegible] przeciwników. Do wszystkich wspomnianych różnic między bohaterami docho- dzą jeszcze [illegible] Tych moż- na nauczyć się u [illegible] mistrzów, którzy [illegible] za naukę [illegible] Combo to nic innego, jak złożone w [illegible] ciąg [illegible] [illegible] Wyobraźcie sobie Gla- diatora, który [illegible] kilku ciosów, [illegible] wywo- [illegible] przeciwnika, aby na końcu [illegible] pora pozbawić go głowy. Nie dość, że takie kombi- nacje są niezwykle skuteczne, to jeszcze wygląda- ją dość efektownie (zwłaszcza z bliska - gra oferu- je 4 stopnie przybliżenia). Jeżeli chodzi o zadania, to w zasadzie nie odróżniają się one wiele od in- nych, znanych z gier RPG, ale po prawdzie niewie- le [illegible] wymyślić. [illegible] jednak Sacred zaliczyć fakt, że wszystkie qu- esty - zarówno główne (30) jak i poboczne (ponoć 200) nie są zbytnio skomplikowane, co podobać się może mniej obytym z grami RPG graczom. Miło także, że gra jest w zasadzie nieliniowa i tylko od naszego widzimisię zależy, w jakie rejony poprowa-





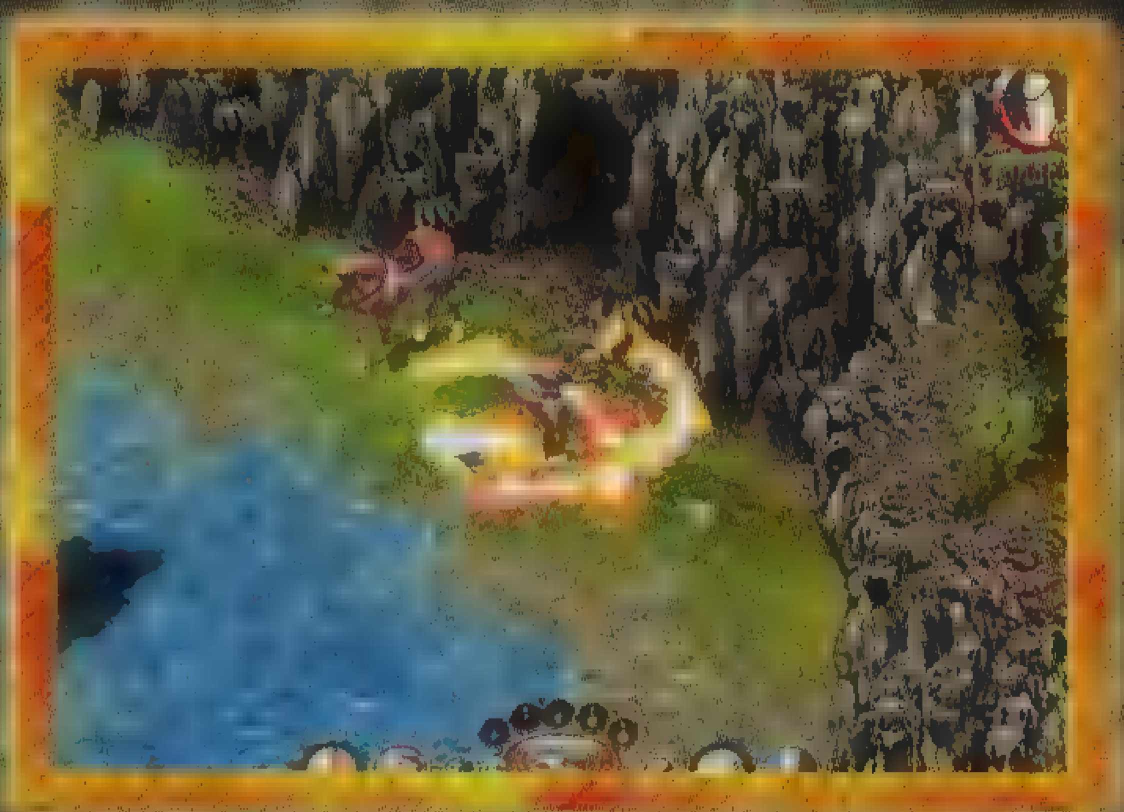








SACRED





[illegible] Windows [illegible] sza niż [illegible] RPG [illegible] Sacred [illegible] RPG. Potwory [illegible] ale również ludzie i zwierzęta), uzbrojenia i ekwi-





[illegible] znaleźć [illegible] a [illegible] są [illegible] Również ci, którzy lubią [illegible] bowiem wiele [illegible] powiedzenia, a [illegible] języku, więc ze [illegible] detali [illegible] zabawy stają się [illegible] Taki już [illegible] w takim [illegible] nie [illegible] a ile było przy tym zabawy! [illegible] a... [illegible] ta Wampirzyca.









Efekty czarów i specjalnych umiejętności zostały przedstawione bardzo ładnie. Tu - przyspieszenie w wykonaniu Wampirzycy.



PREMIERA	Maj
CENA	119.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ascaron
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.sacred-game.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz , 256 MB RAM, karta graficzna 16 MB.

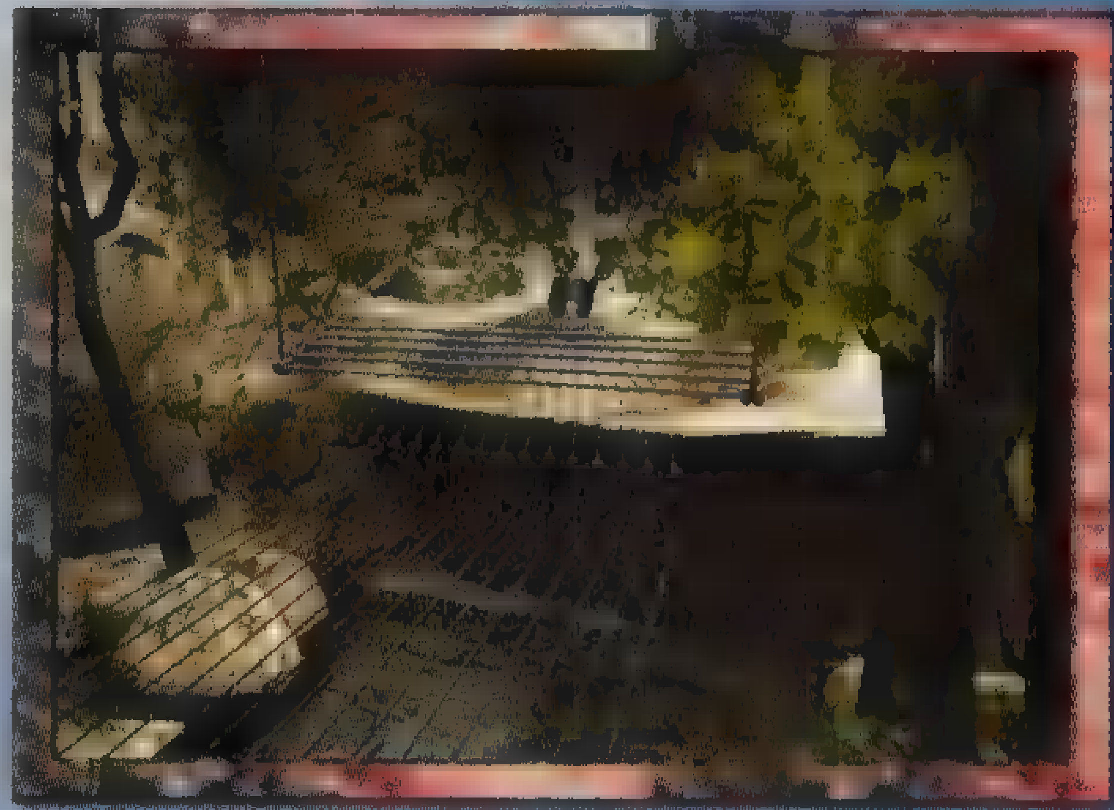
Sześć (różnych!) postaci do wyboru, przyjemna fabuła, ciosy combo, dużo czarów, broni, questów

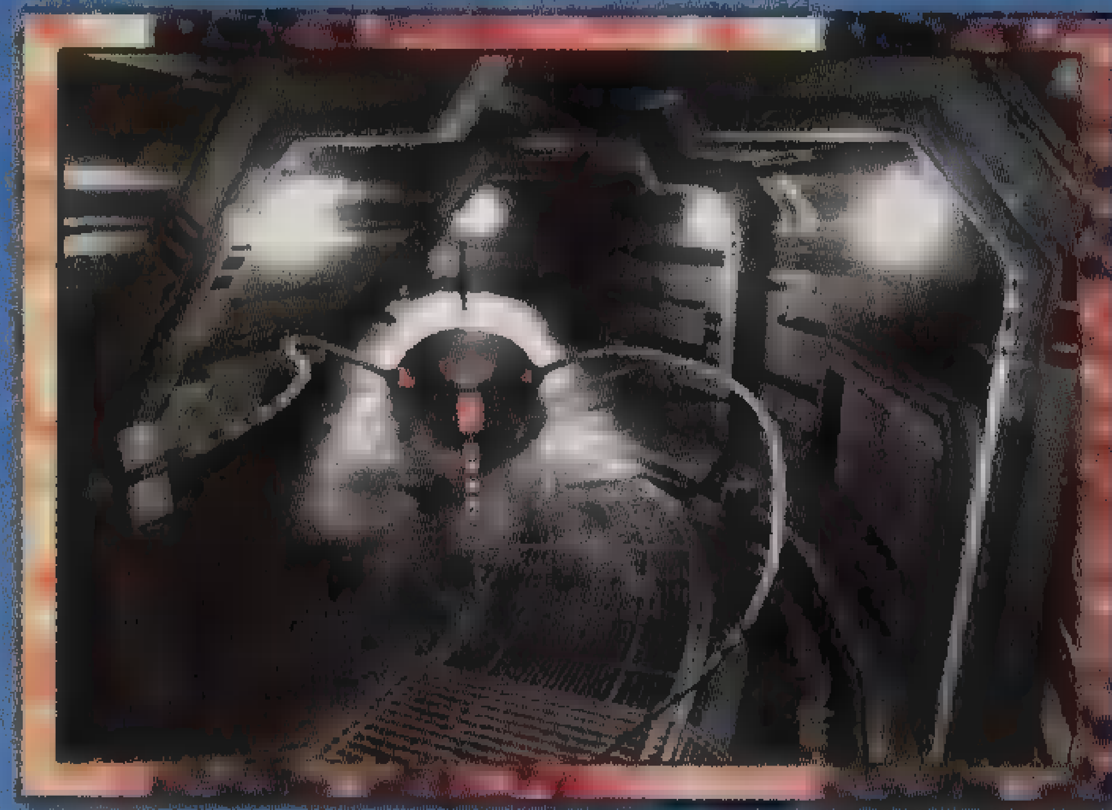
Dla niektórych - zbyt prosta, zbyt mało elementów RPG, po jakimś czasie może znudzić

Nowy świat fantasy, nowa historia do poznania, a do tego bohater, z którym łatwo zżyć się w czasie wspólnych podróży i szlachtowania wrogów.

KAMELEON
SCHIZM II

P■ ukazaniu się gry Schizm: Prawdziwe Wyzwanie, której producentem była polska firma LK Avalon, w światku komputerowej rozrywki aż zawrzało jaki zdolny naród ci Polacy... Ano zdolny! Mieliśmy na to zresztą sporo dowodów. Jednak to właśnie Schizm (wrzesień 2001) zachwycił najbardziej zarówno graczy jak i krytyków gier komputerowych ■ całym świecie. W rzeczy samej, była to wyjątkowa gra przygodowa, niemalże doskonała. Nie brakowało w niej ani wciągającej fabuły, ani przemyślanych zagadek logicznych, a grafika robiła oszałamiające wrażenie. Oczywiście zdarzały się głosy krytyczne, ale było ich stosunkowo niewiele. Poza tym jak wiadomo, nie ma tak naprawdę gry doskonałej, a przyczepić się można do wszystkiego. Jednak to nie "Prawdziwe Wyzwanie" będzie główną bohaterką niniejszego tekstu, ■ jej

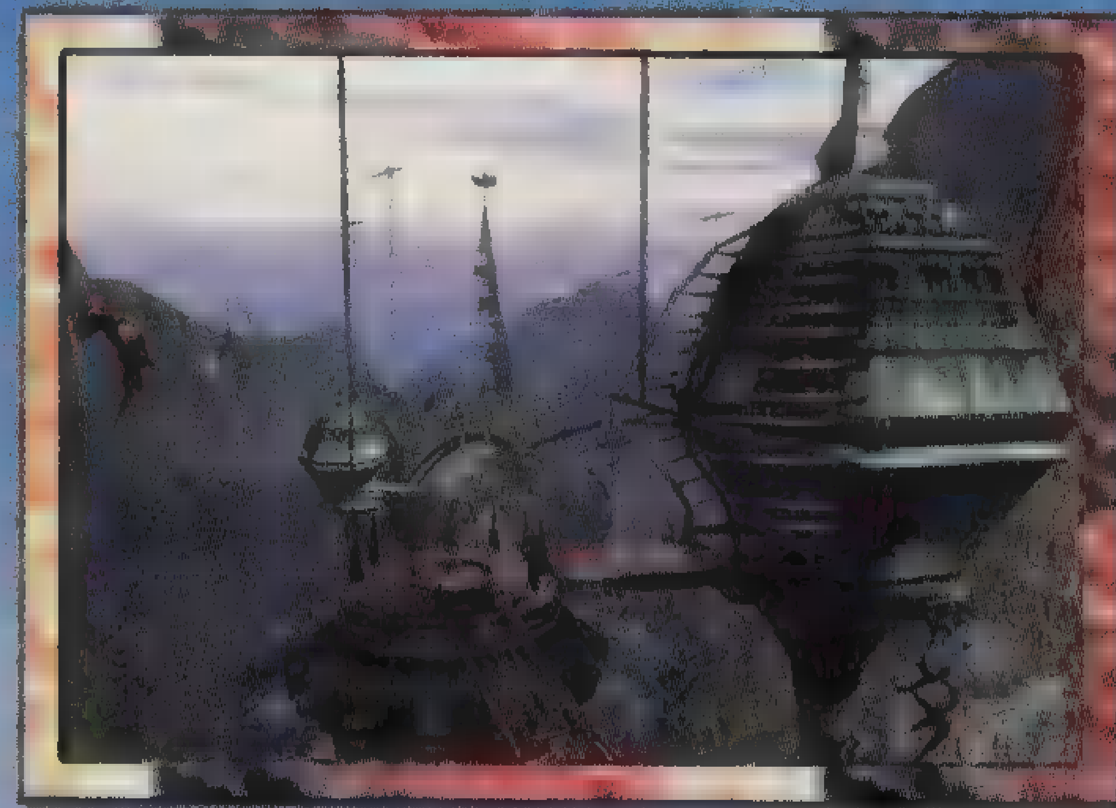




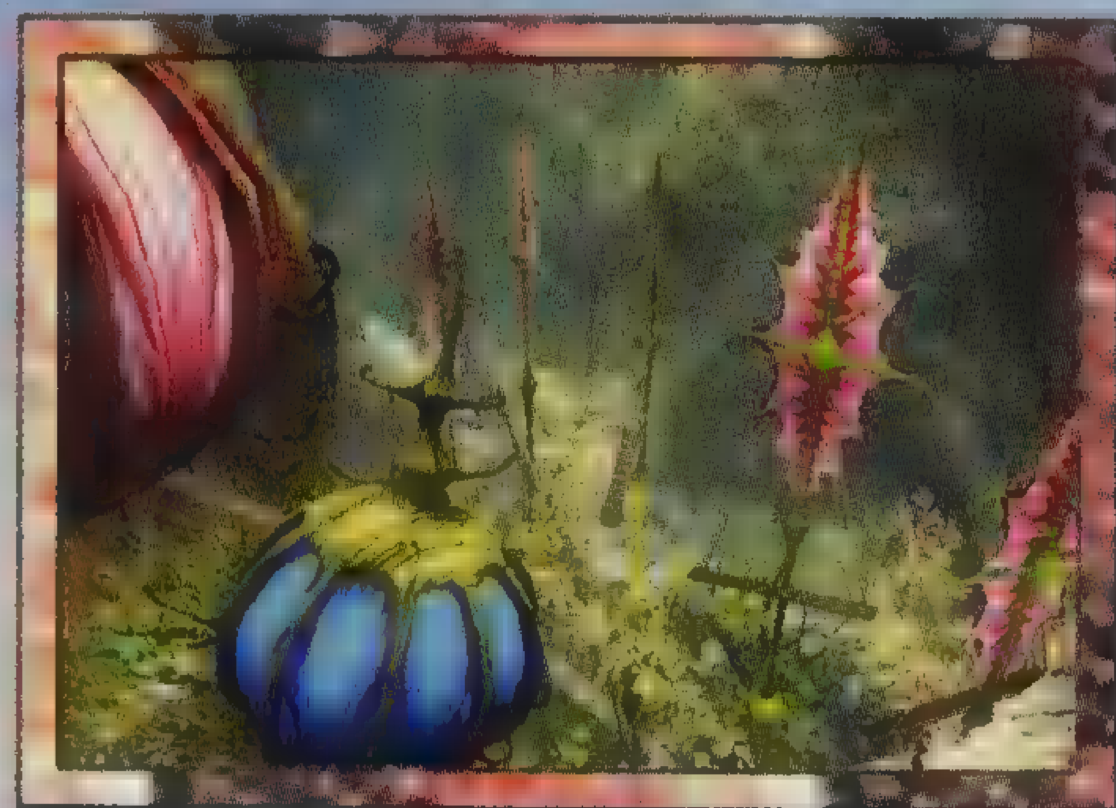


Krajobrazy ■ fantastyczne, niektóre ■ zapierają dech w piersiach.

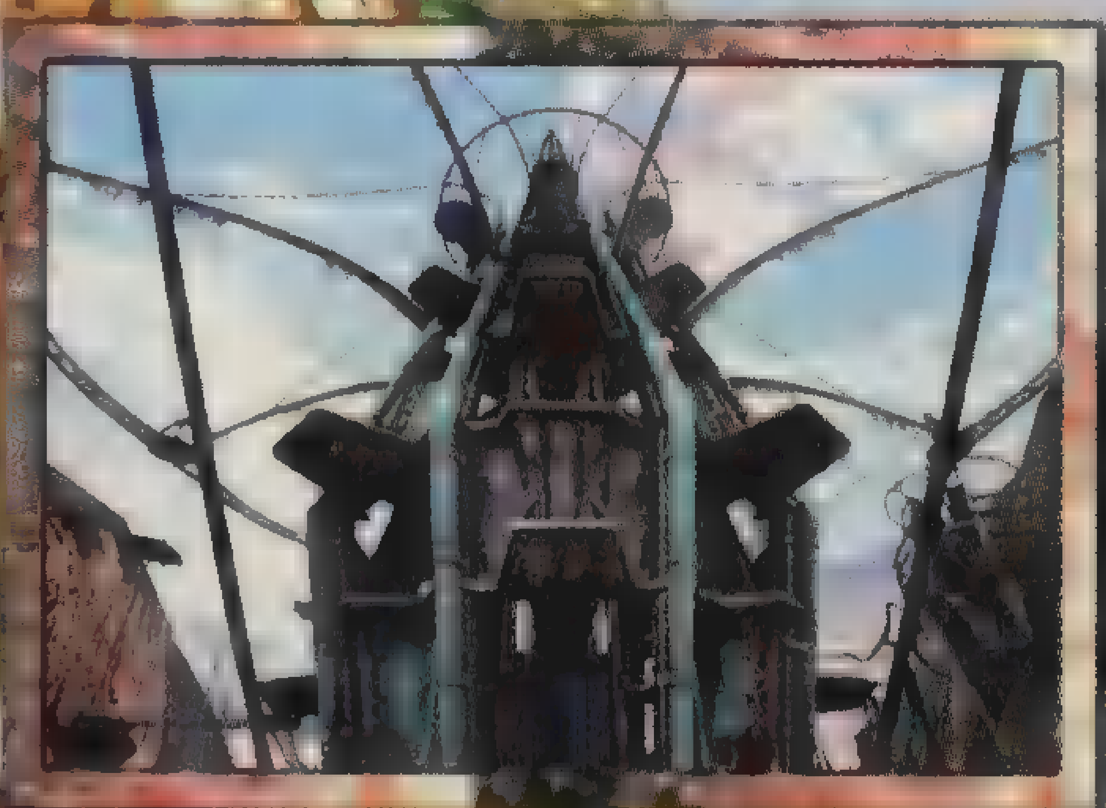
druga część. Gra Schizm II: Kameleon (na rynku zachodnim znana jako Mysterious Journey II: Chameleon), bo tak się ów sequel nazywa, miał swoją światową premierę w grudniu ubiegłego roku. W Polsce dostępny jest od 4 lutego br. W odróżnieniu od swojej poprzedniczki, "Kameleon" powstał ■ firmie Detalion, natomiast LK Avalon pozostał jej polskim dystrybutorem.

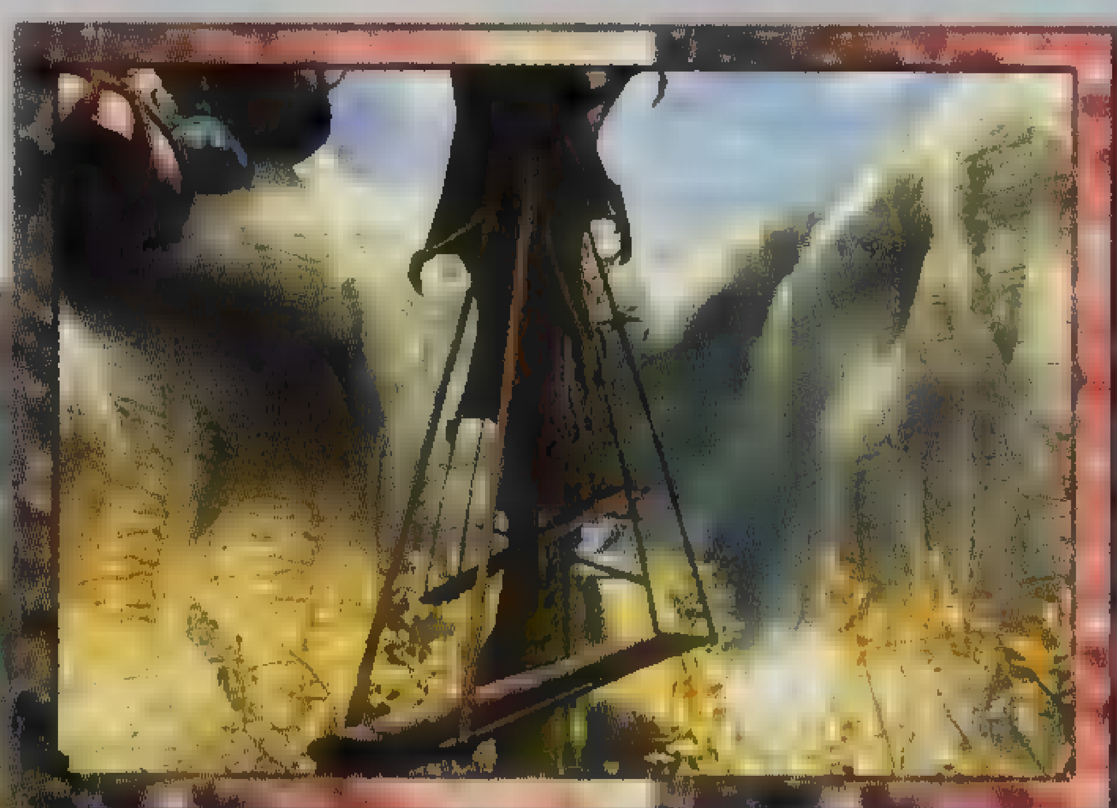


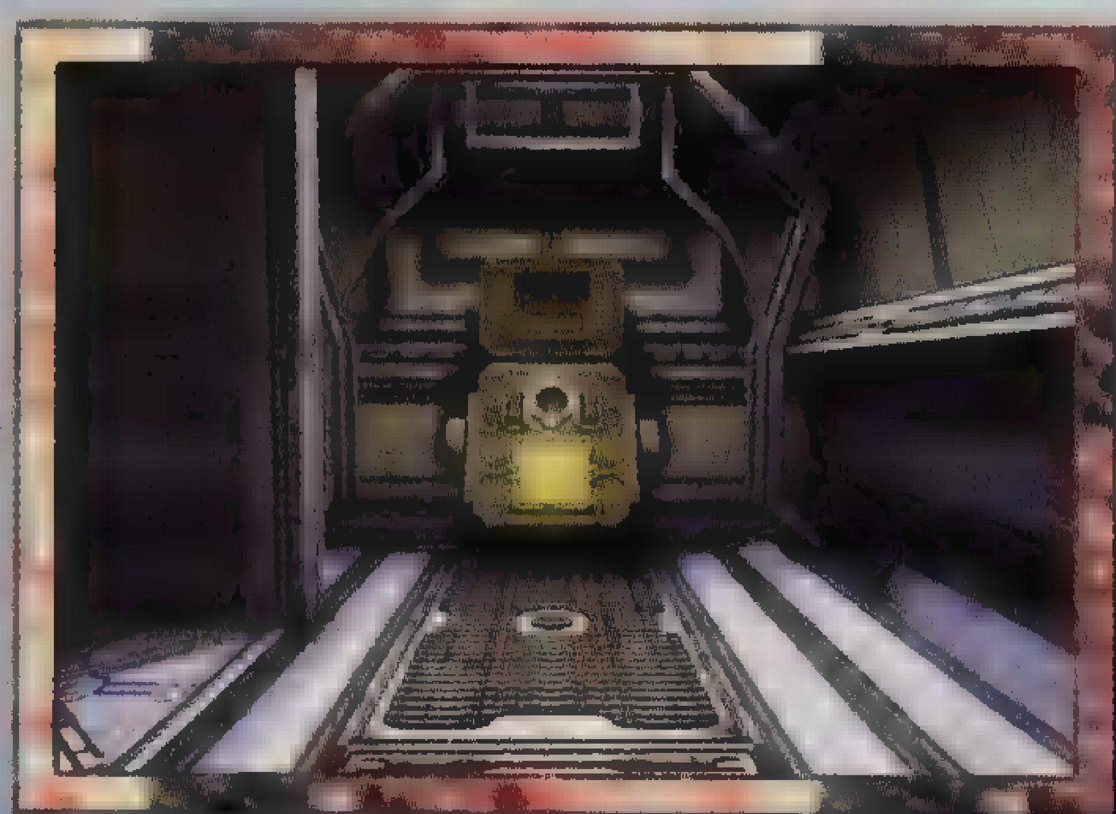
Na wstępie warto wspomnieć, że scenariusz i dialogi napisane zostały przez zdobywcę wielu prestiżowych nagród, australijskiego pisarza sf Terego Dowliga. W Schizm II wcielimy się ■ Sena Gedera, człowieka który po 214 latach hibernacji budzi się w kapsule kriogenicznej ulokowanej w dziwnym pomieszczeniu. Nie wie co tu robi, nie wie ile czasu tutaj przebywał, nie wie nawet jak ma na imię. Tak długi okres hibernacji odcisnął piętno na jego pamięci. W chwilę po przebudzeniu oczom zdezorientowanego Sena ukazał się obraz z projektora holograficznego. Postać z nagrania przedstawiła się jako Tensa, 'stary przyjaciel'.



Już po chwili nasz bohater dowiaduje się, że jest na pokładzie stacji orbitalnej. Tensa wyjaśnia mu również, że zaistniała sytuacja jest formą kary za









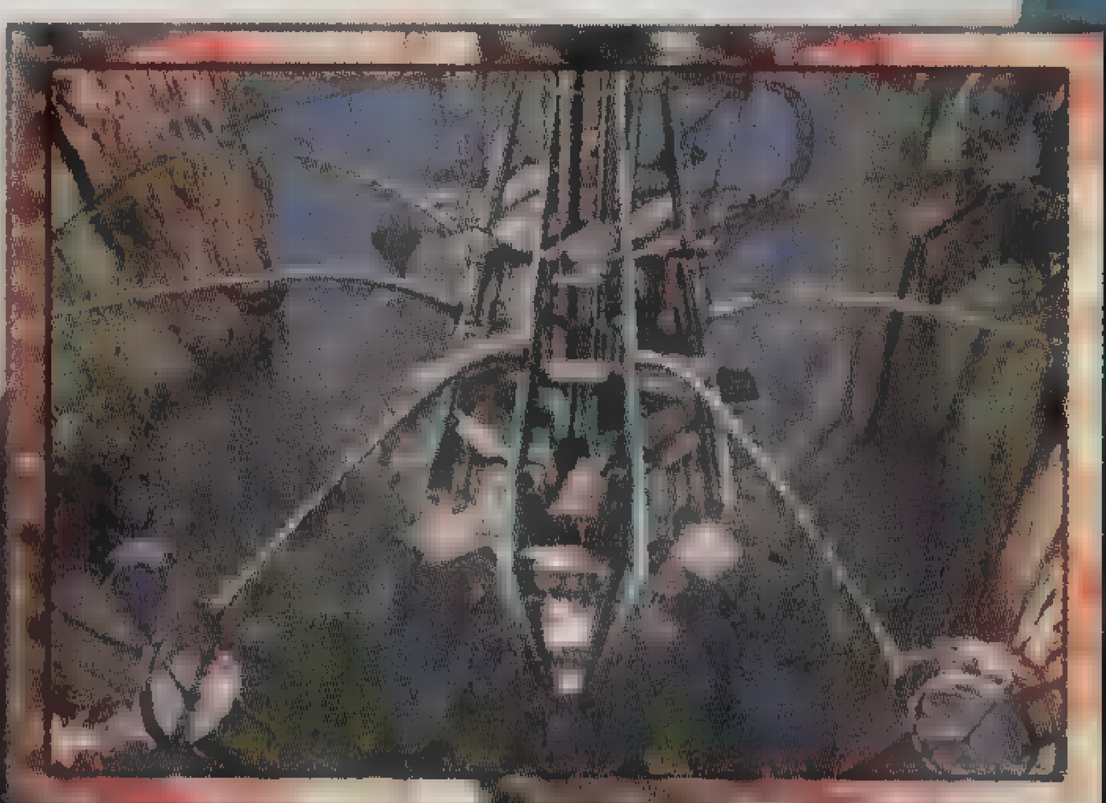
to co zrobił ponad 200 lat temu. Opowiada o planecie Sarpedon, wokół której orbituje stacja i o tym, że ten bogaty i technologicznie zaawansowany świat zniknął bezpowrotnie z winy Sena. Pozostała tylko jedna dolina.

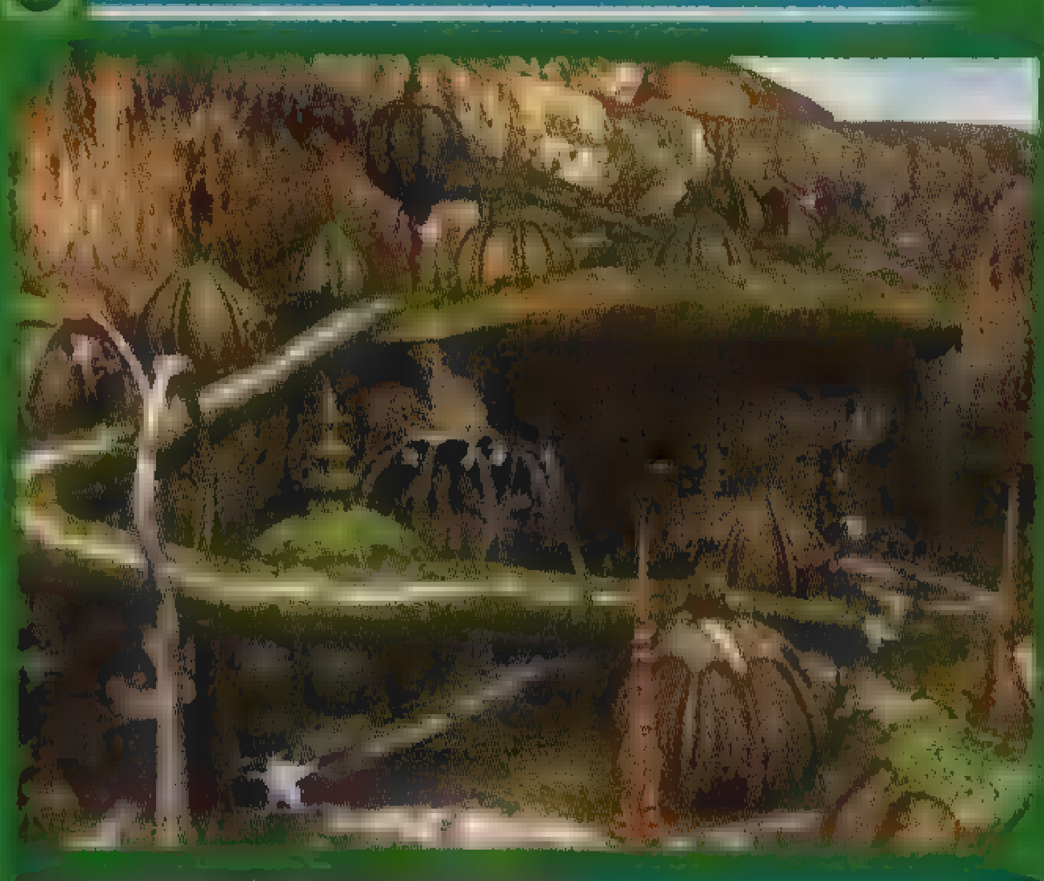
Jednak to nie koniec kłopotów Gedera. Postać z hologramu oświadczyła, że wyrok dopiero zostanie wydany. Dowiadujemy się, że za 16 dni stacja spadnie z orbity. Taki ma być jego koniec. Tensa zaczął jeszcze mówić o istocie kolejnej części kary: "Za 9 dni...", ale W tym momencie ktoś lub coś uszkodziło projektor. Tyle pytań pozostało bez odpowiedzi. Co wydarzy się za 9 dni? Wiadome jest jedno. Sen [illegible] wszelką cenę musi uciec ze stacji i dotrzeć do jedynej ocalałej doliny na Sarpedonie.

Jako Sen Geder, będziesz miał okazję, drogi Graczu, wzięcia udziału w porywającej i tajemniczej przygodzie, którą odbędziesz w kilku zupełnie odmiennych krainach. Odwiedzisz m.in.: królestwo Transai, należące do niezwykle rozwiniętego technologicznie ludu i królestwo Ansala zamieszkiwane przez ludzi blisko związanych [illegible] naturą. Czeka Cię także podróż do wnętrz wraków unoszących się w przestworzach Zwierzostatków oraz zbadanie rozbitego statku towarzyszy za pośrednictwem technologii zwanej Kameleon, będziesz mógł wcielać się w członków poszczególnych społeczności, dzięki czemu zwiedzanie nawet niezbyt przyjaznych rejonów planety okaże się bezpieczne.

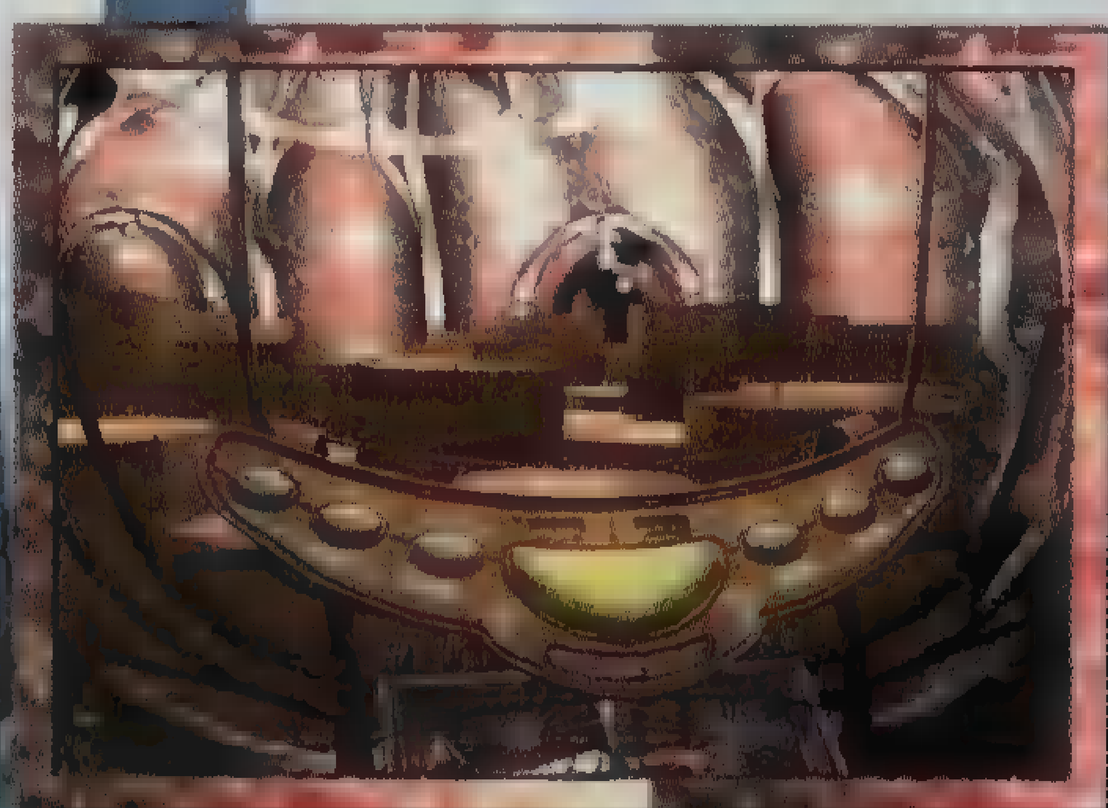
Fabuła gry nie jest liniowa, co pozwala na niczym nie skrępowaną eksplorację otaczającego świata. Podczas przygód prowadzonych w ponad 40 lokacjach, napotkasz około 25 mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek i zadań. Są one tak skonstruowane, aby gracz posłużył się swoją inteligencją i zdolnością logicznego myślenia. W większości wypadków ich rozwiązywanie sposobem na chybił-trafił nie jest w ogóle możliwe. Jak zapewniają autorzy, z każdej sytuacji w jakiej się tu znajdziemy jest wyjście. Nie ma żednych „ślepych uliczek".

Schizm II: Kameleon zbudowany jest na zaawansowanym technologicznie silniku 3D zwanym Jupiter. Grafika, można by rzec, tradycyjnie - stoi na niewiarygodnie wysokim poziomie zarówno pod względem technicznym jak i pod względem artystycznego wykonania otaczającego nas świata. Dodajmy jeszcze, że wszystkie postacie występujące w grze, nie jak w przypadku 'jedynki' gdzie byli to prawdziwi aktorzy, zostały wyrenderowane na komputerze. Ta wspaniała grafika, ciekawe efekty dźwiękowe i doskonała, instrumentalna muzyka tworzą wspólnie niesamowity klimat gry. Uczciwie trzeba przyznać, że [illegible] tej grze nie ma jakichś poważniejszych uchybień, czy rażących błędów. Jest to naszym zdaniem naprawdę wysokiej klasy produkt, który z czystym sumieniem można polecić wszystkim amatorom gimnastyki umysłu.

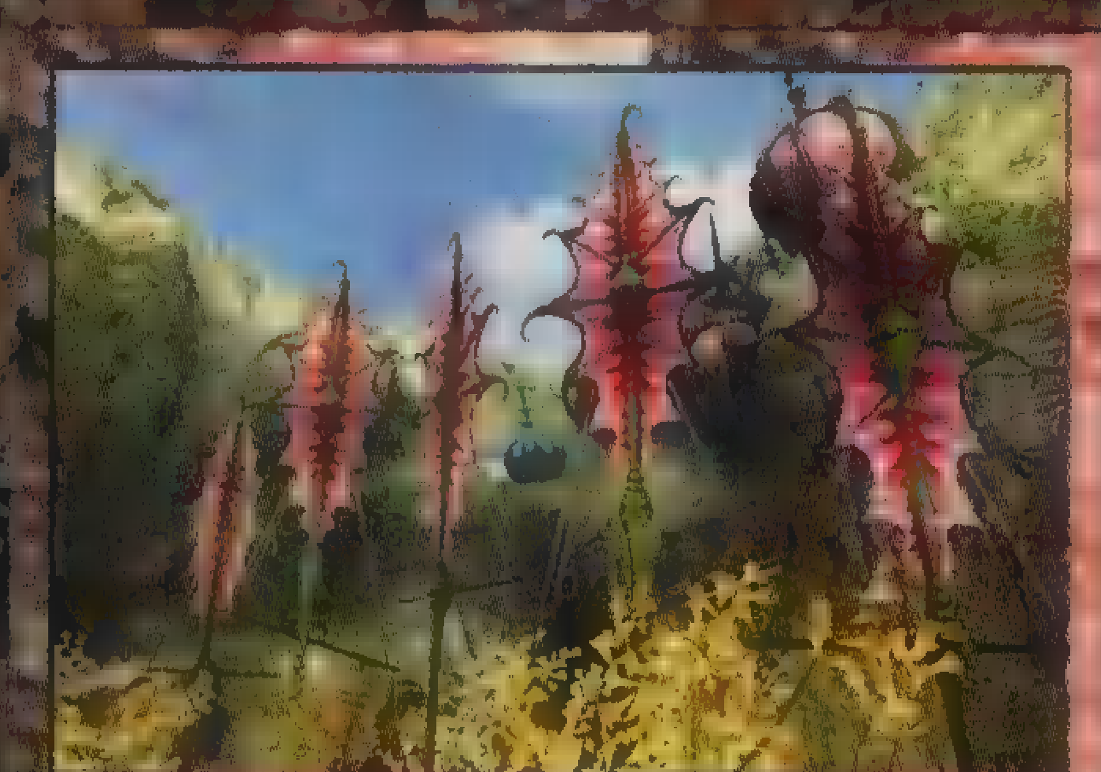




Nie będąc malkontentem trudno się tutaj do czegoś przyczepić.









PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	LK AVALON
DYSTRYBUCJA PL	LK AVALON
INTERNET	www.schizm.com/schizm2
WYMAGANIA	PIII 800MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB.

Grafika; niesamowite krajobrazy; muzyka; zagadki zmuszające do kombinowania (praktycznie nie możliwe jest strzelanie w ciemno); nieliniowa fabuła.

Mimo, że większość tekstur wykorzystuje bump-maping, miejscami trafiają się płaskie i nieciekawe powierzchnie.

Pierwszorzędna produkcja. Ćwiczy umysł, rozwija wyobraźnię i zachwyca widokami.





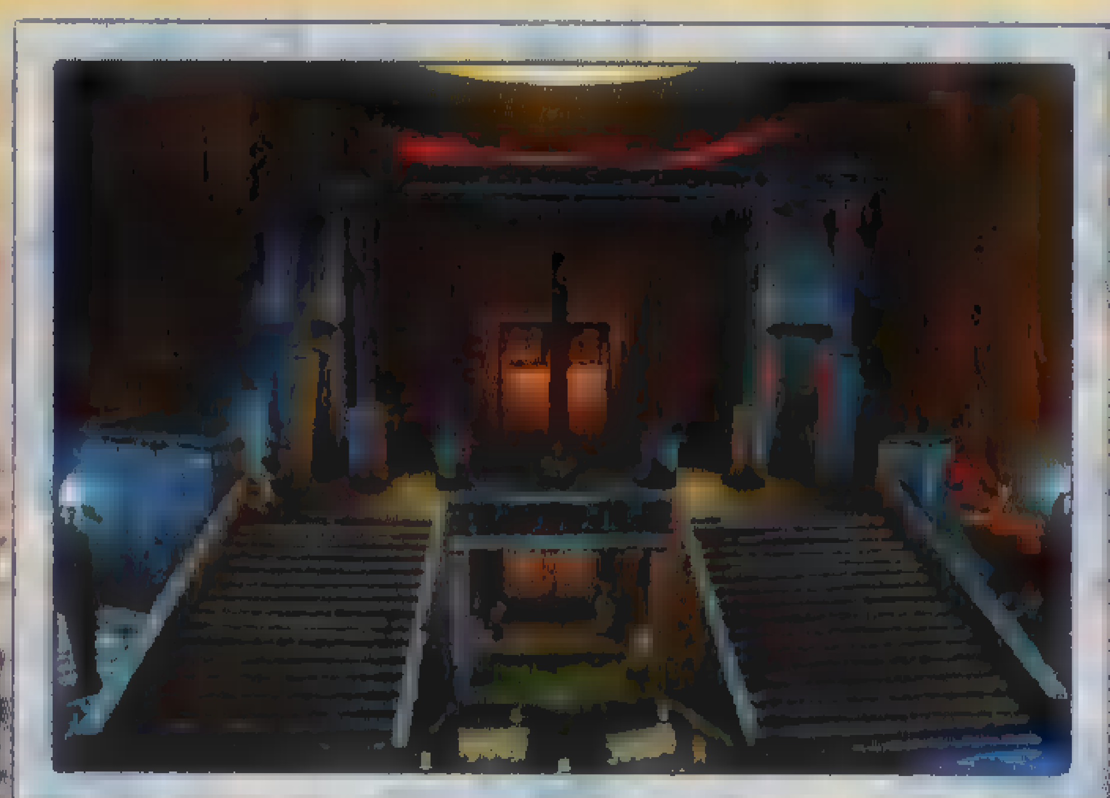


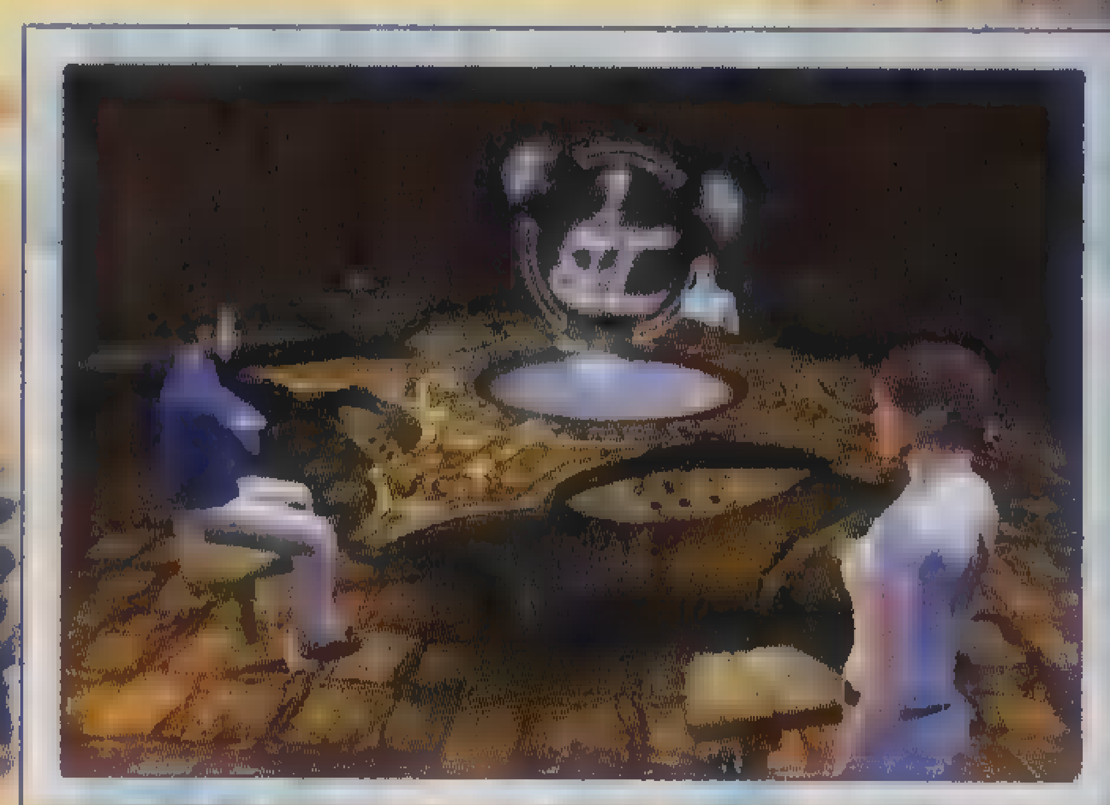
Mija właśnie 10 lat od momentu, gdy na rynku ukazał się "Myst". Stworzona w Presto Studios, prawdziwie epicka opowieść o tajemniczym królestwie D'ni, oraz o losach jego mieszkańców. Zagłębiając się w emanującą specyficznym klimatem fabułę Mysta, gracze musieli stawić czoła wielu wymyślnym i doskonale zaprojektowanym zadaniom logicznym. Pomimo, że zarówno pod względem merytorycznym, jak i pod względem oprawy audio-wizualnej gra stała wówczas na wyjątkowo wysokim poziomie, to zdaniem niektórych całą zabawę psuł sposób poruszania się po otaczającym świecie. Odbywało się to bowiem za pośrednictwem kolejno zmieniających się, statycznych ekranów. Mimo to Myst odniósł wielki sukces zdobywając uznanie miłośników przygodowych gier logicznych. W przeciągu tych 10 lat ukazały się jeszcze dwie gry (w tym "Riven"), których fabuła związana była z cywilizacją D'ni.

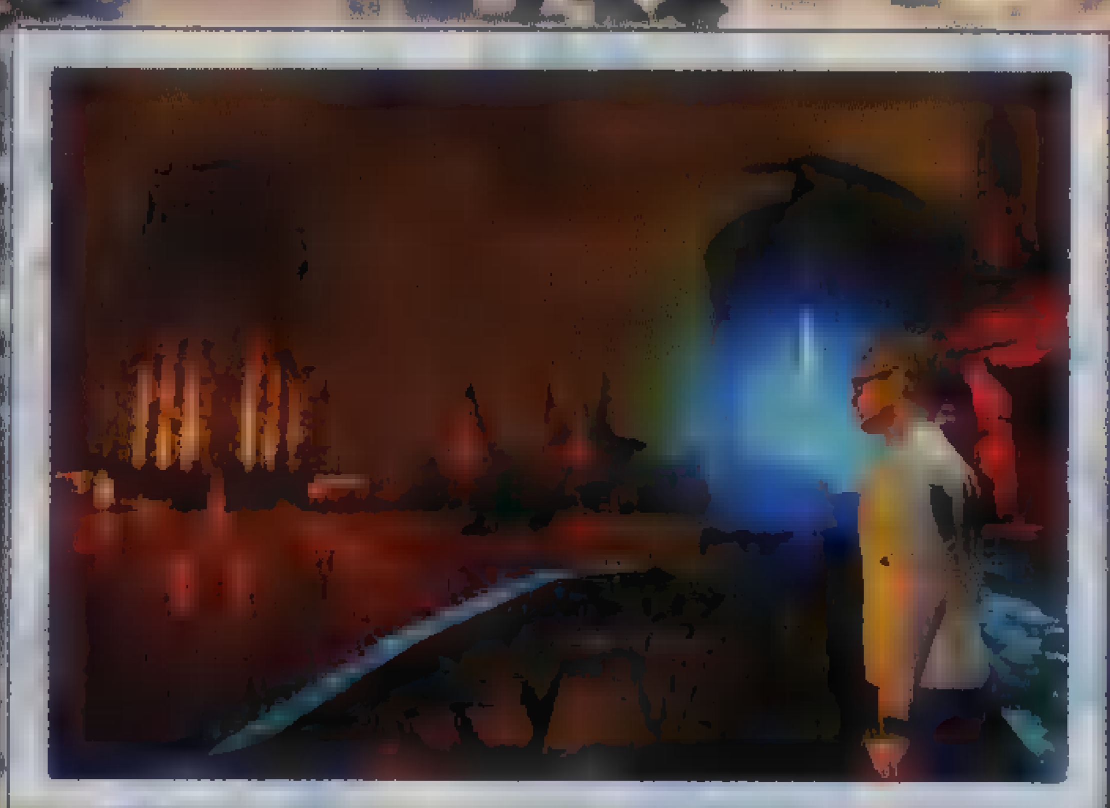
Dziś jednak mamy przyjemność poinformować Was drodzy Czytelnicy, iż 1 marca swoją polską premierę miała najnowsza, czwarta część cyklu zatytułowana Uru: Ages Beyond Myst. Tym razem, podobnie z resztą jak w przypadku "Rivena", twórcami gry byli ludzie z Cyan Inc. Co prawda fabuła Uru ma ścisły związek ze światem oraz wydarzeniami jakie pamiętamy z poprzednich części, ale sama konstrukcja programu (sposób poruszania się i oczywiście wygląd) uległa prawdziwie rewolucyjnym zmianom. Ale o tym za chwilę...

Historia Uru rozpoczyna się 250 lat po tajemniczym upadku podziemnego imperium D'ni. Niegdyś tym wspaniałym, rozkwitającym przez ponad 10.000 lat królestwem rządziło trzydziestu czterech królów. Byli to władcy mądrzy. Za ich pośrednictwem mieszkańcy D'ni mogli kształcić się w niezwykłej sztuce pisania "Ksiąg do niezmierzonych Wieków" (Księgi Łączące). Dzięki tym księgom ludzie mogli podróżować do innych, alternatywnych światów. Te światy właśnie nazwali Wiekami. Po dziesięciu tysiącleciach, w niewyjaśnionych okolicznościach imperium przestało istnieć. Dziś poszukiwacze próbują odbudować umarłe królestwo. Powstała nawet Rada Odbudowy D'ni, jednak jej członkowie - przedstawiciele wielu dziedzin nauki słyną z niezwykle powolnych działań, opóźniając znacznie jakiekolwiek widoczne postępy prowadzące do osiągnięcia zamierzonego celu...

W "Uru" gracz wciela się w jednego z poszukiwaczy "z powierzchni", który na własną rękę próbuje odkryć tajemnicę D'ni, przyczyniając się w ten sposób do jego odbudowy i stworzenia możliwości wykorzystania całego potencjału tego mistycznego królestwa. Bezcenną pomocą w poszukiwaniach okaże się Księga z zapiskami żyjącej 200 lat temu Yeeshy (ekscentrycznej córki Artusa), która dzięki rozległej wiedzy na temat historii D'ni i opanowania w mistrzowskim stopniu ich umiejętności odkryła drogi prowadzące do odbudowy imperium. Księga ta, podobnie jak kilka przydatnych przedmiotów znajduje się w miejscu, które gracz musi odnaleźć wkrótce po rozpoczęciu gry. Miejsce to nazywa się Relto i jest niewielkim, osobistym Wiekiem gracza spełniającym funkcje schronienia, oraz miejsca rozpoczęcia podróży do innych Wieków. W Relto poza dwoma półkami na książki (pustymi na początku i uzupełnianymi z biegiem czasu o kolejne Księgi Łączące, umożliwiające bezpośrednią podróż do wcześniej odkrytego Wieku) gracz odnajdzie szafę, w której może dokonać zmian swojego wyglądu. Ów szafa pełni niemal identyczną rolę jak narzędzie do tworzenia postaci, z którego skorzystamy przed rozpoczęciem gry. Do swojego Relto gracz może powracać w dowolnym momencie rozgrywki. Jest ono również czymś w rodzaju "połączenia ratunkowego" w przypadku zagrożenia śmiercią (zamiast zginąć przeniesieni zostaniemy właśnie tutaj). Wraz z za-





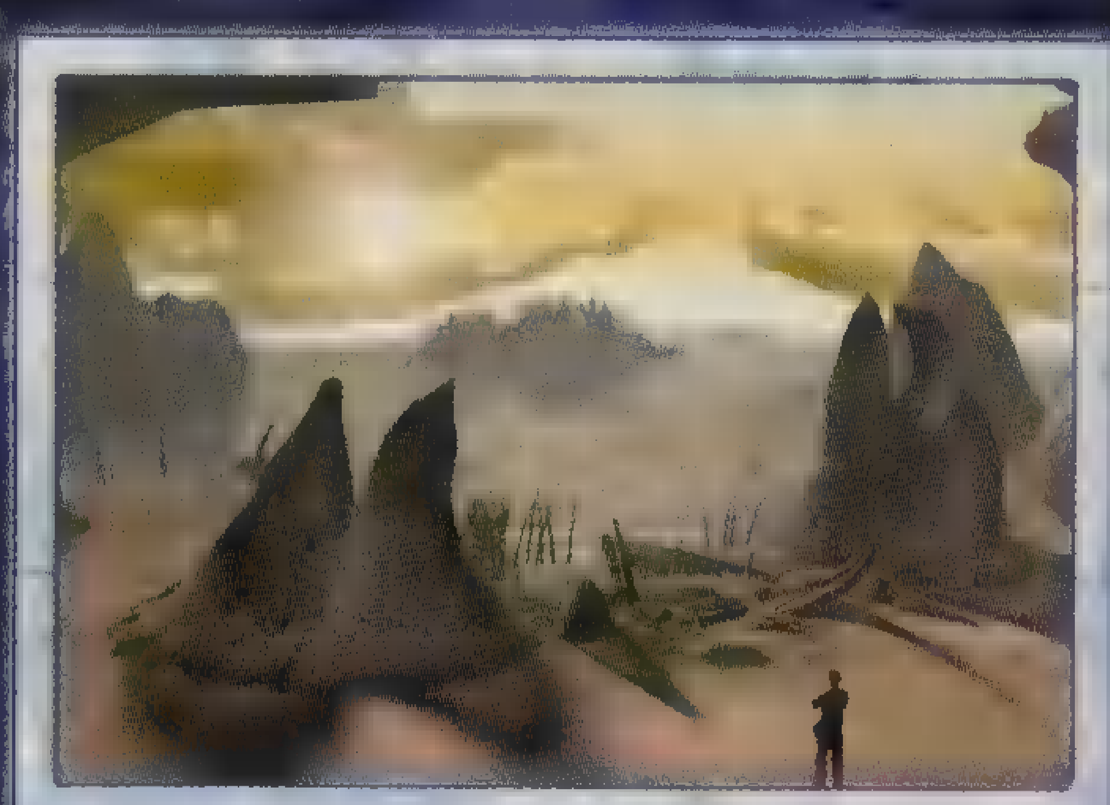






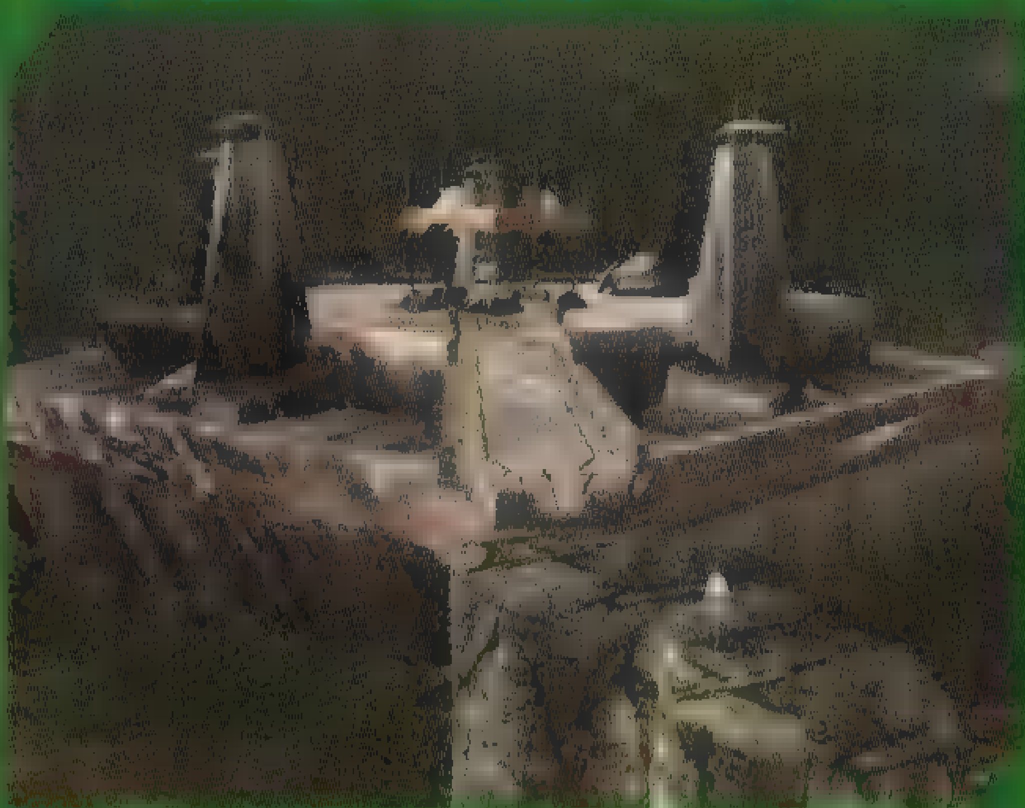
Otwarte, renderowane w czasie rzeczywistym plenery robią oszałamiające wrażenie.





URU™

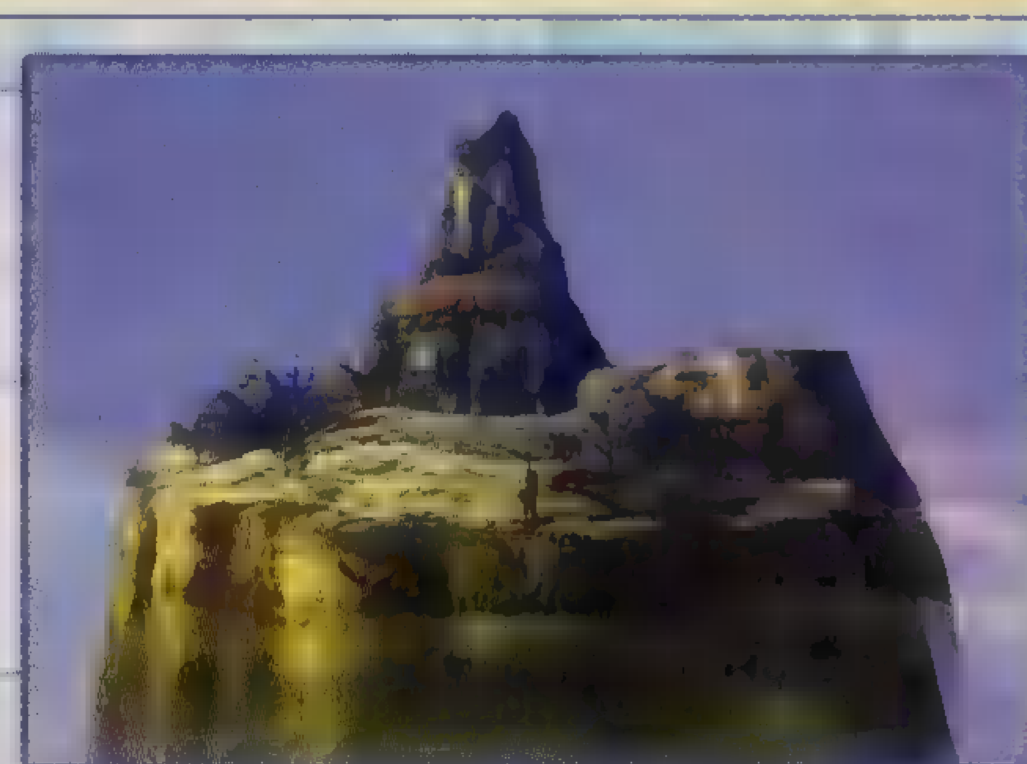
AGES BEYOND MYST



Ten bajeczny i tajemniczy świat możemy oglądać zarówno z pierwszej, jak i z trzeciej osoby.

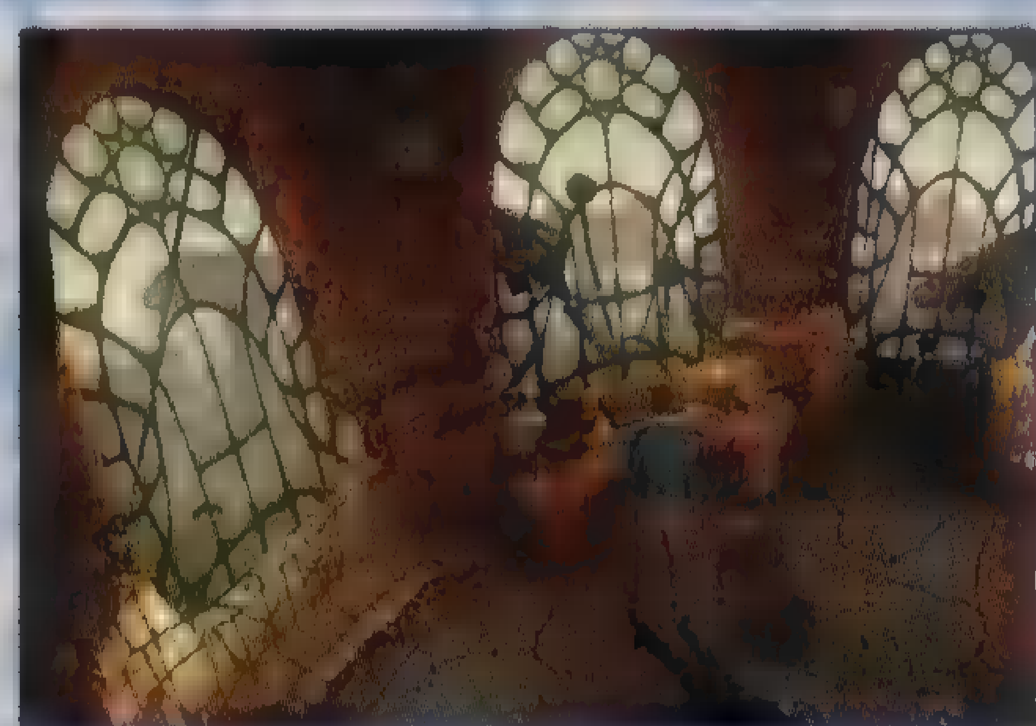
głębianiem się w fabułę gry, odkrywaniem nowych światów i rozwiązywaniu licznych, doskonale przygotowanych zagadek logicznych w różnym stopniu trudności, poznawać będziemy tajemnicę zaginionej cywilizacji przyczyniając się tym samym zarówno do odbudowy jej fizycznego kształtu jak i całego intelektualnego potencjału.

Trzeba przyznać, że wymagania sprzętowe w stosunku do oprawy graficznej omawianej gry nie są wcale wygórowane. To, co widzimy na ekranie wywiera naprawdę piorunujące wrażenie. Świat oglądany z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby wygląda nieziemsko, a dzięki niespotykanej swobodzie poruszania się w nim możemy dojść wszędzie tam gdzie chcemy. Malownicze, ślicznie wykonane plenery 3D w połączeniu z fantazją twórców sprawi, że realia otaczającego nas świata pochłoną nas bez reszty. Na koniec dodamy jeszcze, że w Uru zaimplementowano tryb multi-player, który niestety nie działa.









PREMIERA	Już jest
CENA	119.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	UBI SOFT
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Polnad
INTERNET	uru.ubi.com/us/
WYMAGANIA	PIII 500 MHz, 256 MB RAM, 64-bitowa karta graficzna.

Fantastyczny klimat gry, niesamowita oprawa artystyczna, praktycznie niczym nie skrępowana swoboda poruszania się, jakość występujących tu zagadek.

Nie działający tryb multiplayer.

Stworzona z wielkim rozmachem, niezaprzeczalnie najlepsza część cyklu "Myst".



Team Sabre to typowy dodatek z nowymi misjami do kultowego już Delta Force: Black Hawk Down. O samej Delcie powiedziano już chyba wszystko - jest to gra dość nietypowa, bowiem przy kilku istotnych wadach (np. niezbyt atrakcyjnej grafice, słabiutkiej inteligencji komputerowych przeciwników) nie sposób odmówić jej klimatu, który powoduje, że ciężko jest oderwać się od monitora. Z Deltą jest tak, że wielu graczy darzy ją wręcz fanatycznym uwielbieniem, ale są i tacy, którzy krytykują ją bezwzględnie i niemiłosiernie. Z tej prostej przyczyny jedni w nią grają, a inni nie i pewnie nigdy nie będą. Identycznie sprawa będzie się pewnie miała z wydanym właśnie dodatkiem. Autorzy niestety nie usunęli błędów obecnych w "podstawce". Nadal obcujemy z nienaturalnymi cieniami, rączkami i nóżkami, wystającymi ze ścian i z ziemi, jak również z nad wyraz nierozgarniętymi podopiecznymi, którzy częściej pchają się pod lufy wrogów niż wspierają nas ogniem. Z przeciwnikami jest zresztą podobnie, bo co tu dużo pisać, są jakoś tak - inteligentni inaczej. I nie chodzi nam już nawet o to, że kiedy sprzątniemy gościa, to kumpel, stojący dwa kroki dalej, niczego nie zauważy. Problem raczej w tym, że często trafiają się wrogowie, którzy nawet nie zainteresują się naszą obecnością, choćbyśmy machali im przed nosem M16. Na domiar złego trafiają się i tacy, którzy nie wiedzieć skąd i kiedy wypatrują nas w najgęstszych



W wielu misjach siadamy przy karabinach pokładowych pojazdów (helikopter, Motorówka, Łazik) i prujemy do wszystkiego co się rusza.

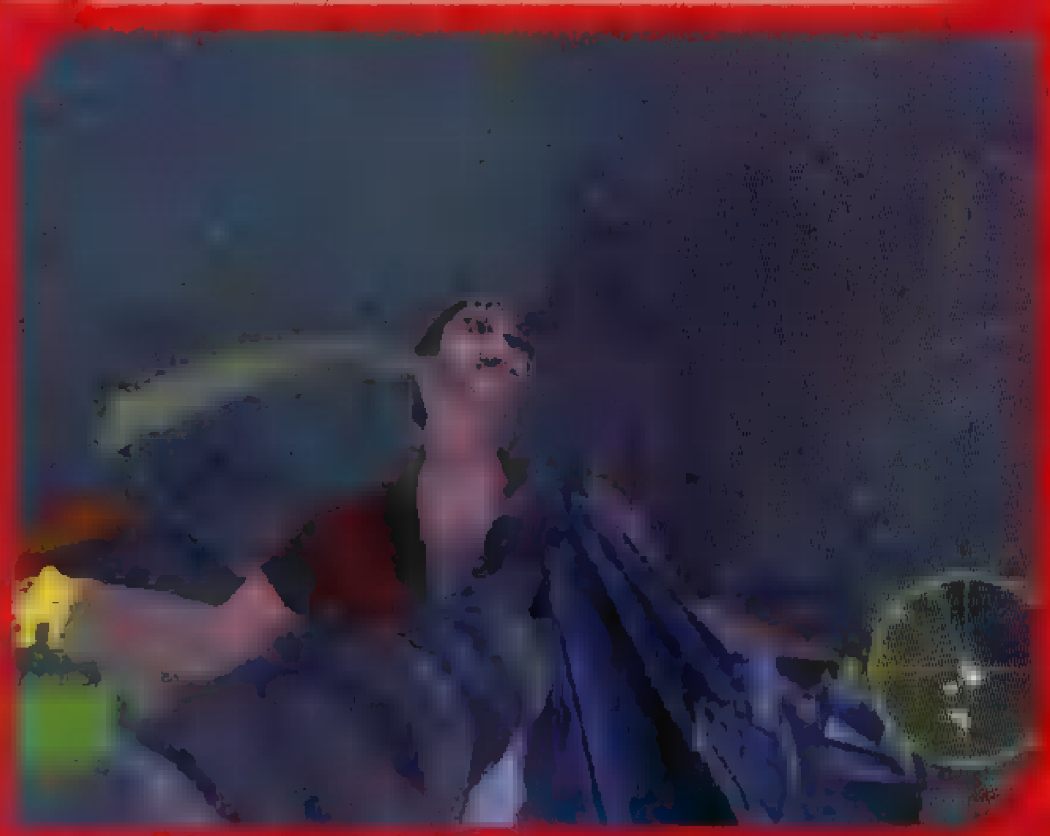
chaszczach. Paradoksalnie jednak, wymienione wady wcale nie przeszkadzają (no może... troszeczkę) cieszyć się wyśmienitą porcją grywalności, jaką po raz kolejny zafundowali nam autorzy Delty. W Team Sabre przyjdzie nam uczestniczyć w dwóch "futurystycznych" kampaniach. W jednej pokonamy kolumbijskiego narkotykowego bosa, niejakiego Antonia Paulo, który pod swą komendą ma prawdziwych oprychów. W drugiej stoczymy serię bojów w Iranie, który również do przychylnych miejsc nie należy. Misji nie ma w sumie dużo, ale na podkreślenie zasługuje fakt, że są niezwykle dynamiczne i fajnie przemyślane, a napięcie zmienia się w nich, niczym w niezgorszym dreszczowcu. Przykład? Wyobraźcie sobie, że w czasie jednego ze starć z kolumbijską szajką dilerów przyjdzie nam najpierw naparzać z działka na Black Hawku, aby już za chwile przeczesywać nieprzyjazną dżunglę, pędzić na złamanie karku wojskowym jeepem (prując do przeciwników niczym w Call Of Duty), aby na końcu znaleźć się na pasie startowym, zestrzelić samolot, odbić lotnisko i wysadzić w powietrze składy broni i narkotyków.

Zresztą powyższy przykład wcale nie jest odosobniony i w pozostałych misjach jest równie interesująco. Cele zmieniają się jak w kalejdoskopie, dowódcy wydają nam polecenia przez radio, kompani dorzucają swoje komentarze i w ten sposób tworzy się zapewne ów klimat, który summa summarum sprawia, że jak zacznie się grać, to ciężko przestać. Jedyną frustrującą sprawą, co zresztą też jest tradycją w tej serii gier, jest ograniczona ilość zapisów stanu gry. Zwykle w czasie jednej misji mamy do dyspozycji 3 bądź 5 save'ów i oczywiście nie wiem, kiedy będzie najlepszy moment, aby z nich skorzystać. Powoduje to niestety (gra jest dość trudna), że te same "ciężkie miejsca" możemy przechodzić po kilka razy, co jest dość wątpliwą przyjemnością. Dla kogo zatem przeznaczony jest dodatek do Delty? Odpowiedź jest prosta - dla posiadaczy podstawowej wersji i wszystkich wielbicieli tytułu. Oni nie będą zbytnio utyskiwać na występujące w grze "buraczki" i wówczas będą czerpać z zabawy sporą frajdę. Pozostali - zarówno odwieczni krytycy serii, jak i ci, którzy nigdy się z nią nie zetknęli, powinni poszukać sobie czegoś innego.









Grafika podobnie jak w poprzednich częściach lubi płatać figle. Temu terroryście trawa wyrasta przez głowę...



DELTA FORCE®
HELIKOPTER W OGNIU
TEAM SABRE

PREMIERA ..... Już jest
CENA ..... 79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA ..... Polska
WYDAWCA ..... Novalogic
DYSTRYBUCJA PL ..... Cenega Poland
INTERNET ..... www.novalogic.com
WYMAGANIA ..... PIII 733MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Delta Force: Helikopter w Ogniu.

Wartka akcja, dość wysoki realizm pola walki, ciekawe misje.

Nie można zapisywać w dowolnym momencie, głupota sojuszników i wrogów, wciąż "kanciasta" grafika.

Niezły dodatek, do kultowej serii gier o wojskowych operacjach "na tyłach wroga".

KONKURS

SPONSORZY: Cenega, Saitek

PYTANIE

ILOMA BOHATERAMI MOŻNA GRAĆ W SACRED ?

NAGRODY

15 SZTUK GRY SACRED, 5 OPTYCZNYCH MYSZEK





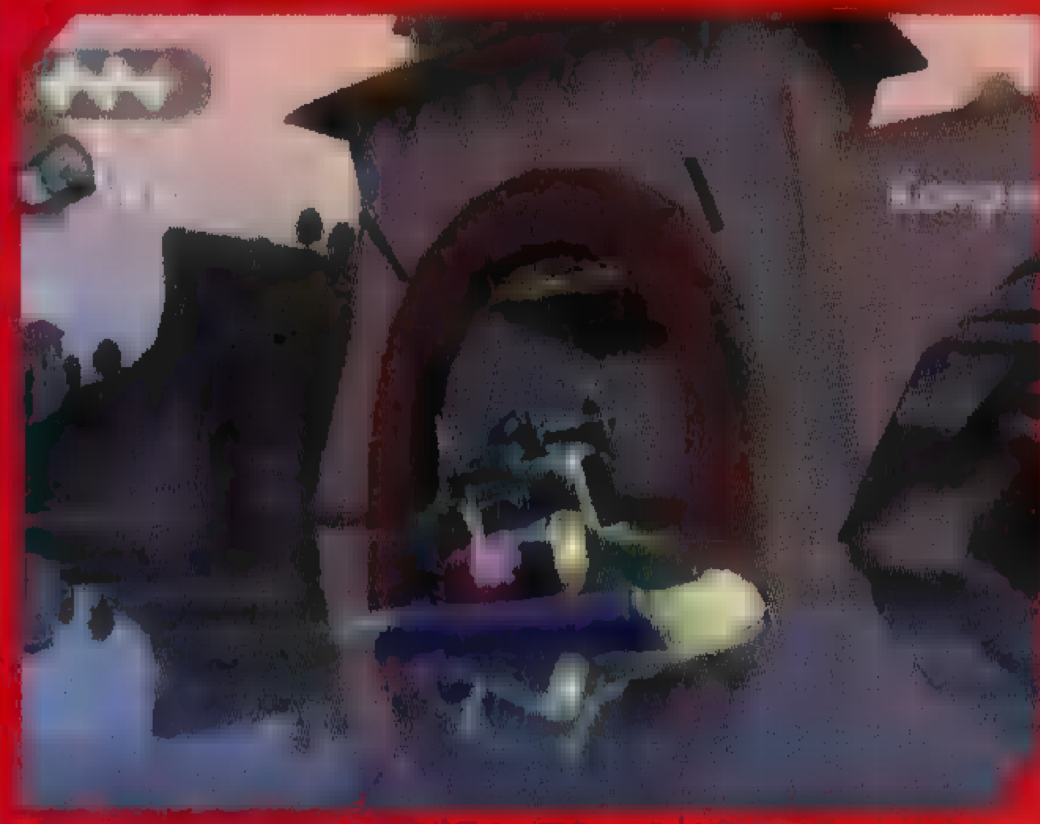
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

SACRED

BEYOND GOOD & EVIL

MA DUŻE ZIELONE OCZY, POMALOWANE NA ZIELONO USTA, NOSI ZIELONĄ OPASKĘ, KTÓRA OPINA KRUCZOCZARNE WŁOSY, KRÓCIUTKĄ DŻINSOWĄ KURTKĘ, SKRYWAJĄCĄ KSZTAŁTNE CIAŁO I ZIELONE BOJÓWKI. POZNAJCIE JADE - OSTATNIĄ NADZIEJĘ HILLYIAN.

Ileż to już razy ratowaliśmy świat przed najeźdźcami z kosmosu, uczestniczyliśmy w tajnym spisku i rozwiązywaliśmy zadania, którym nie sprostałby nawet agent 007? Od bezustannie odgrzewanych kotletów można dostać niestrawności, a spora część gier w ostatnim czasie jest niestety takim daniem prosto z mikrofalówki - bez smaku i finezji. Na szczęście trafiają się wyjątki, prawdziwe perełki, które już w dniu swojej premiery stają się tytułami kultowymi. Zobaczycie, że tak właśnie będzie z Beyond Good&Evil, bo grę bez krzty przesady można nazwać znakomitą. BG&E opowiada historię pewnej planety, pewnej reporterki i spisku, który stara się rozwikłać. Planeta nazywa się Hillys i tam właśnie, w niewielkiej latarni morskiej mieszka z gromadką dzieci-sierot i "wujem" Pey'em urocza reporterka Jade. Niepokoi ją, jak zresztą wielu innych mieszkańców Hillys, fakt, że niemal codziennie atakowani są przez przybyszów z kosmosu, przebrzydłych DomZ. Wprawdzie planeta ma zapewnioną militarną ochronę w postaci sił szybkiego reagowania - tzw. Oddziałów Alfa, jednak w tym przypadku określenie "siły szybkiego reagowania" jest mocno dyskusyjne. Jade zauważyła bowiem, że Oddziały Alfa pojawiają się zazwyczaj sporo po czasie, kiedy już ktoś inny (np. ona) upora się z DomZ. Dziennikarska dociekliwość każe Jade zbadać tę niezwykłą sprawę tym bardziej, że opozycja w postaci organizacji IRIS coraz śmielej i głośniej informuje mieszkańców Hillys, że tak naprawdę Oddziały Alfa są na usługach DomZ. Przedstawiamy jedynie zalążki fabuły, aby nie psuć Wam dalszej zabawy, ale wierzcie, że pasjonująca historia, którą poznajemy w czasie rozmów z postaciami i przepięknych przerywników filmowych, jest bardzo mocną stroną BG&E. Mało tego - dynamika opowiadanych zdarzeń, klimat tajemniczości i spisku, w którym uczestniczymy, nie pozwala oderwać się od komputera od pierwszej, do ostatniej minuty. Nie tylko jednak intryga przesądza o fakcie, że nazwaliśmy na wstępie grę znakomitą. Równie dobrze BG&E prezentuje się, jeśli chodzi o przystępność zabawy (proste do opanowania sterowanie), zadania stawiane przed graczem oraz oprawę graficzną i muzyczną. Poruszanie Jade opanujemy w ciągu pięciu minut. Bohaterkę obserwujemy z kamery umieszczonej nad nią, poruszamy postacią za pomocą czterech klawiszy, do tego dochodzi myszka (rozglądanie się) i kilka dodatkowych przycisków. Dzięki nim uzyskujemy dostęp do skrzynki mailowej Jade, na którą spływają przydatne informacje, map i całego ekwipunku, którym urocza panna dysponuje. Z pewnością najważniejszym jego elementem jest aparat fotograficzny (Jade to przecież reporterka), który w czasie gry przyjdzie nam bardzo często wykorzystywać. W jaki sposób? Po pierwsze Hillys zamieszkują nieznane gatunki zwierząt, za fotografie, których pewien magazyn sporo nam zapłaci. Po drugie natomiast część zadań będzie polegała na fotografowaniu tajnych baz, obiektów lub zdarzeń. Za zdobyte w ten sposób kredyty, jak również perły, które są środkiem płatniczym na czarnym rynku, Jade może kupować użyteczne przedmioty. Są wśród nich m.in. strakosy - pożywne jedzenie przywracające zdrówko, moduły AP-1 zwiększające odporność na obrażenia, wykrywacze zwierząt, pereł oraz ulepszenia do poduszkowca i drugiego pojazdu, który... nie tego Wam nie zdradzimy. Jade nie porusza się bowiem jedynie na piechotę. Pomiędzy wyspami archipelagu Hillys przemieszcza się razem z Pey'em na poduszkowcu, skonstruowanym przez tego ostatniego. Pey, istota o wyglądzie świni i dowcipie ciętym jak brzytwa jest zresztą nieocenionym kompanem w wielu sytuacjach. W licznych miejscach przydają się jego techniczne umiejętności, dzięki którym uruchomi np. zepsutą windę, lub przetnie kratę zagradzającą przejście. Jeśli już przy kompanach jesteśmy warto wspomnieć, że Jade spotka na swej drodze jeszcze jednego osobnika o dość dziwacznym usposobieniu. Agent Dwa H, bo o nim mowa, ma nieco niedzisiejsze obyczaje i bez przerwy wpada w tarapaty. To chyba najbardziej komiczna postać gry, a trzeba pamiętać, że również jeśli chodzi o humor



Czasami trudno jest sterować pojazdami w grze. Dotyczy to zwłaszcza poduszkowca, który jest bardzo czuły na zmiany kierunku pływania.

BG&E nie ma sobie równych (komentarze i rozmowy postaci są po prostu obłędnie śmieszne). Obaj kompani pomagają Jade w jej śledztwie, a zadania, które należy przy ich pomocy wykonać polegają w głównej mierze na dotarciu do jakiegoś punktu i zebraniu dowodów spisku. Nie nudzi się to jednak wcale, ponieważ pomysłowość autorów wydaje się nieograniczona, a każda kolejna zagadka znacząco różni się od poprzedniej. Owe zagadki nie są zresztą na tyle trudne, aby odechciało się grać, wręcz przeciwnie są niesamowicie logiczne, co powoduje, że na rozwiązania wpada się dość szybko. Sporo powiedzieliśmy już o samej rozgrywce, pora zatem na kilka słów o oprawie graficznej. Już sam fakt, że BG&E powstała na nieco zmodyfikowanym silniczku hitu ostatnich tygodni - Prince Of Persia: Piaski Czasu, mówi wiele. Grafika jest po prostu wystrzałowa i na każdym kroku dostrzegamy nowe detale, które cieszą oko. Jade wygląda przeuroczo (Lara i wszystkie inne panny mogą się schować), znakomicie się porusza, biega, skacze, skrada i nurkuje.

Archipelag wysp, pomiędzy którymi się poruszamy jest zróżnicowany, kolorowy i dość rozległy. Liczne gatunki zwierząt, które fotografujemy różnią się od siebie diametralnie, a kiedy w dalszej część gry zobaczyliśmy wynurzającego się z wody wieloryba, (którego wcale nie tak łatwo było sfotografować) na chwilę odjęło nam mowę. Również miasto, do którego trafia Jade prezentuje się znakomicie. Po ulicach-kanałach mkną poduszkowce, nad głową unoszą się pojazdy, zewsząd mrugają do nas wielobarwne neony i ekrany, na których pojawiają się propagandowe hasła Oddziałów Alfa. Ilość detali graficznych zależy oczywiście od mocy posiadanego sprzętu, ale nawet na skromniejszych maszynach gra prezentuje się znakomicie. Udźwiękowienie również nie ustępuje jakością grafice, motywy muzyczne zmieniają się wraz z rozwojem akcji. Muzyka przyspiesza w dramatycznych momentach (np. kiedy Jade ucieka w jednej ze scen przed licznymi strażnikami) i zwalnia w nieco spokojniejszych sytuacjach (np. kiedy pływamy poduszkowcem). Reasumując chcielibyśmy jeszcze raz podkreślić, że BG&E to gra znakomita, której poszczególne elementy składają się na niezwykle klimatyczną i wciągającą opowieść. Jeżeli chodzi o gatunek gier action-adventure próżno szukać obecnie lepszego tytułu. Nawet Piaski Czasu, choć chyba odrobinę lepsze wizualnie, nie miały w sobie takiego potencjału fabularnego, który na dodatek został w pełni wykorzystany. Obok BG&E nie wypada wprost przejść obojętnie!



Nikogo nie trzeba chyba przekonywać, że grafika wygląda rewelacyjnie. Zarówno w czasie gry, jak i podczas licznych filmików wszystko prezentuje się barwnie i wyśmienicie.













PREMIERA	Już jest
CENA	119.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Ubisoft
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.beyondgoodevil.com
WYMAGANIA	PIII 700MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32MB.

Właściwe wszystko: fabuła, grafika, dźwięk, przeogromna grywalność

Właściwie jeden - trochę za krótka...

Gra zasysa jak czyszcząco-piorący odkurzacz. Rozpoczęliśmy grać i... przestaliśmy dopiero wtedy, gdy pojawiły się końcowe napisy.



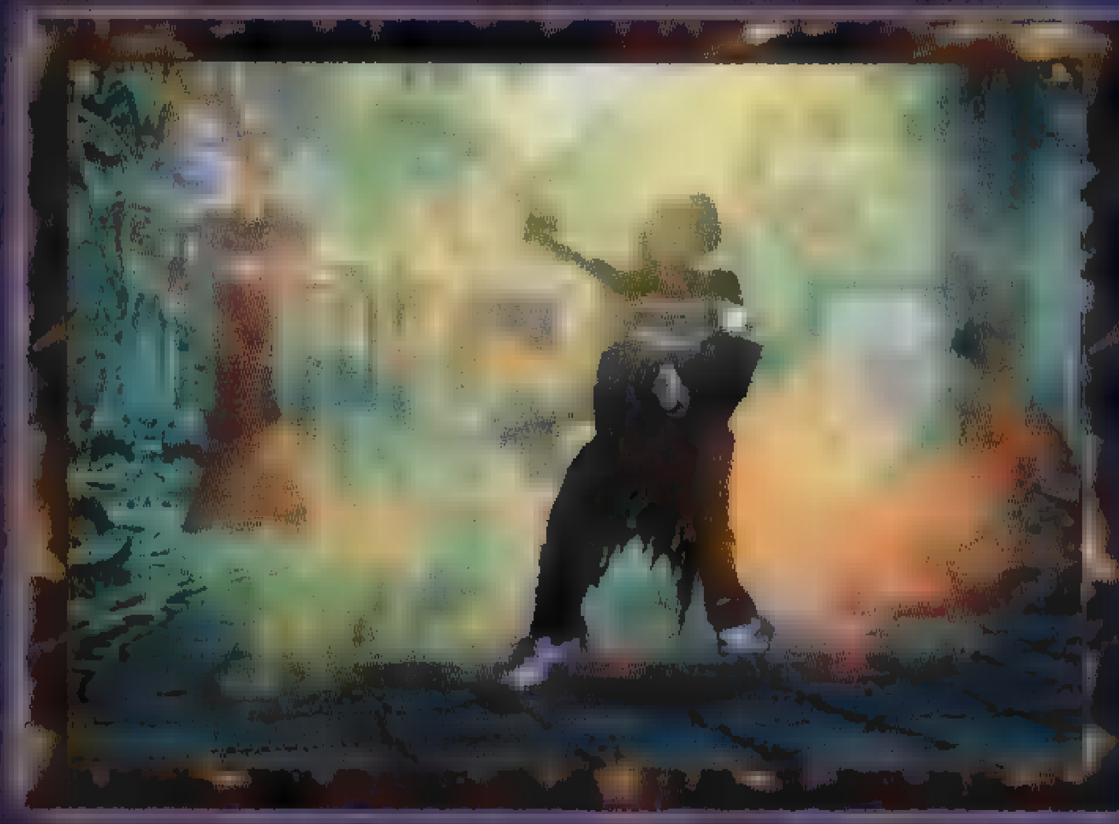


Walki są dynamiczne i po opanowaniu uników sprawiają wiele radości.

Po raz pierwszy będziemy mogli sterować w jednej grze zarówno Kainem, jak i Razielem - dwoma odwiecznymi wrogami, którzy muszą zjednoczyć swe siły w walce z jeszcze większym złem. Co prawda robią to w innych epokach oddalonych od siebie w czasie o 500 lat, napotykają na zupełnie inne przeciwności i przeciwników. Defiance to któraś z kolei odsłona z serii Legacy Of Kain i trzeba przyznać, że jedna z lepszych. Nie jest tak bardzo napakowana zagadkami logicznymi jak Soul Reaver, jest również pełna pojedynków, jak Soul Reaver II, ale jednocześnie ma coś, czego nie posiadały obie poprzednie gry - możliwość gry Kainem. Wbrew pozorom jest to duża zmiana, bowiem obie sterowalne postacie różnią się od siebie w sposób zasadniczy, a umieszczenie ich na raz w jednej grze wnosi pewien powiew świeżości i zapobiega monotonii.

Fabuła gry jest skomplikowana i z pewnością ciężko się będzie w niej połapać graczom, którzy nie mieli styczności z poprzednimi częściami. Nie znaczy to jednak, że nie poradzą sobie - fabuła stanowi jedynie tło dla akcji dziejącej się na ekranie i jako taka jest tylko pretekstem do dalszej gry. Sama akcja stanowi połączenie gry platformowej (z widokiem z perspektywy trzeciej osoby) z grą przygodową i logiczną. Niestety, bardzo ciekawe i rozbudowane zagadki, które widzieliśmy jeszcze w Soul Reaver tu zostały znacznie uproszczone i ograniczają się do przesunięcia kilku kamieni, umieszczenia właściwego klucza we właściwym zamku i tym podobnych, oczywistych czynności. Ucierpiała na tym trochę grywalność, która teraz stała się trochę schematyczna - wbiegasz do nowej lokacji, pokonujesz wszystkich przeciwników i szukasz, co by tu poprzesuwać. To właśnie tu istotne jest dołożenie drugiej postaci - rozbudowuje ona rozgrywkę i nie pozwala wpaść w schemat. Pod względem technicznym również do niewielu rzeczy można się przyczepić. Wręcz przeciwnie - na uwagę zasługuje bardzo wydajny "silnik" gry, który wygląda dobrze nawet na nieco przestarzałych już komputerach - to dobrze świadczy o autorach, którzy myślą o wszystkich graczach, a nie tylko garstce wybrańców z wypasionym sprzętem. Na szczęście szybkie działanie nie pociąga za sobą spadku jakości grafiki. Choć nie różni się ona bardzo od poprzednich części, to wciąż jest atrakcyjna i dobrze oddaje klimat gry. Również oprawa









Niestety po pewnym czasie stają się nudnawe i schematyczne.

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE





muzyczno-dźwiękowa "nadąża" za akcją, nie przeszkadzając zbytnio, ale budując nastrój.

W kwestii grywalności w zasadzie wszystko jest w porządku, choć znajdziemy kilka usterek, mających wpływ na końcową ocenę. Pierwszą sprawą są uporczywe błędy w grze (programistyczne), które w skrajnych przypadkach zmuszają do rozpoczynania gry od początku (co po przejściu połowy gry jest raczej denerwujące), również bez gwarancji, że tym razem program nie zachowa się tak samo. Druga sprawa, która jest dość rozczarowująca, to długość samej gry. Nawet bez długiego treningu i znajomości poprzednich części grę można skończyć w 2 dni (około 15-18 godzin). To trochę mało, zważywszy na cenę, jaką trzeba za grę zapłacić. Przydałoby się więcej zajmujących zagadek, kilka dodatkowych rozdziałów albo chociaż zróżnicowanie na poziomy trudności. A tak ostatniego bossa pokonaliśmy w 15 minut i to za pierwszym razem.

Podsumowując, Legacy Of Kain: Defiance to udana, choć nie idealna kontynuacja dość długiej serii, która z pewnością spodoba się fanom zręcznościówek i miłośnikom obu wampirów. Trochę rozczarowuje jej długość, ale ogólnie wciąga i pozwala spędzić przed ekranem miło czas. A przecież o to tak naprawdę chodzi...

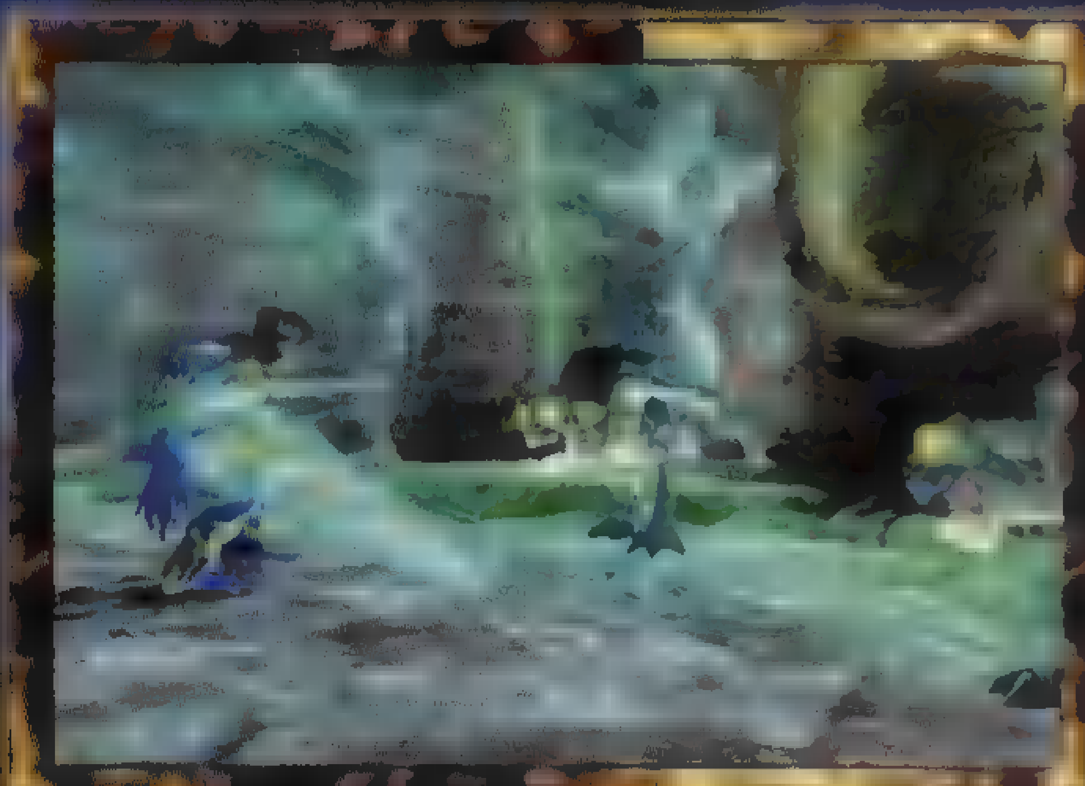




Tym razem w zaświatach będziemy przebywać znacznie mniej czasu.











Wspaniale zaprojektowano poziomy - pełno w nich monumentalnych, gotyckich budowli.

PREMIERA	Już jest
CENA	139,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.legacyofkain.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Szybka akcja, ładna oprawa graficzna, wciągająca fabuła, proste sterowanie.

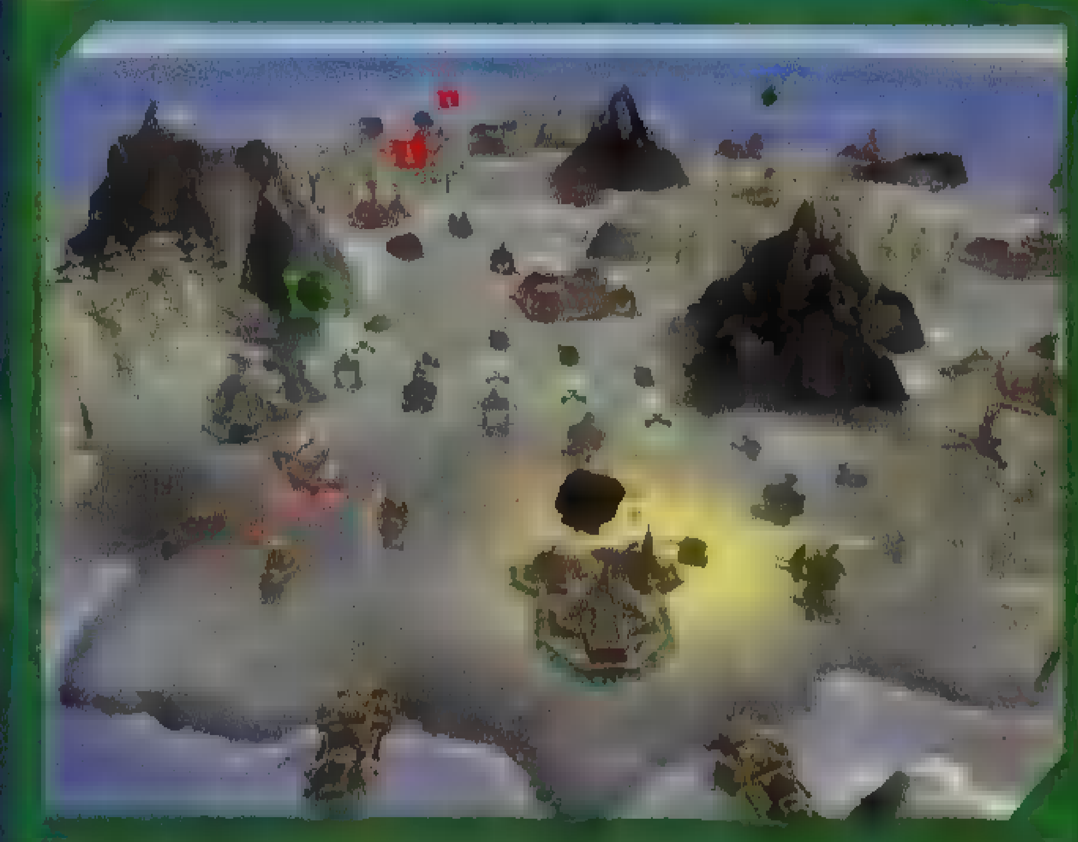
Krótki czas gry i niski poziom trudności, okazyjne błędy w kodzie, zbyt zamotana fabuła

Dobre połączenie zręcznościówki z platformówką, które spodoba się fanom serii, ale może nie przekonać nowych graczy.

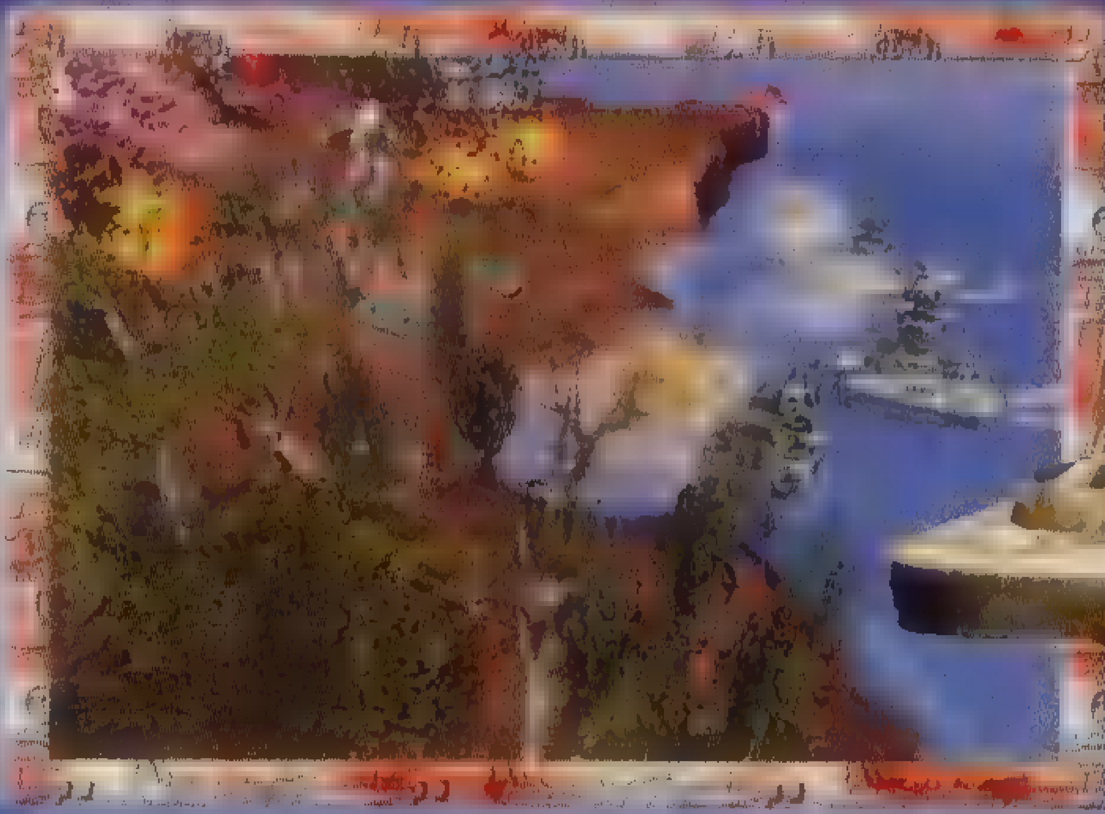
Massive Assault zasługuje na uwagę z kilku powodów. Pierwszym z nich jest fakt, że obecnie na rynku nie ma zbyt dużo dobrych strategii turowych. A nawet jeśli już wpadnie nam w ręce jakaś gra tego typu, to rzadko nie zdarza się, by miała tak dobrej oprawy wizualnej i tak dużej grywalności. Po za tym bardzo ciężko będzie znaleźć równie atrakcyjny produkt, zbudowany w tak niskiej cenie. Tak więc, jeżeli kochasz wytężać szare komórki i szukasz czegoś, co zapewni Ci Drogi Czytelniku zabawę na wiele wieczorów, poczytaj poniższą recenzję.

Często recenzje gry zaczyna się od powiedzenia kilku słów na temat fabuły. My tak nie zrobimy, ale bynajmniej nie dlatego, że chcemy się wyróżnić. Po prostu w "Massive Assault" żadnej fabuły nie ma!!! Jedyne co wiemy, to że gdzieś w nieokreślonym świecie, w nieokreślonym czasie toczy się wyniszczająca wojna między Unią Wolnych Narodów, a Ligą Widmo. Ale nie należy się z tego powodu nie zrażać do gry. Nie od dziś bowiem wiadomo, że fabuła w takich tytułach jest jednym z najmniej istotnych elementów, a większość ludzi i tak się w nią nie wgłębia. Tutaj postanowiono z niej całkowicie zrezygnować. I choć mająca w kampanii brak jakiejkolwiek otoczki tworzącej klimat, to szybko się do tego przyzwyczaimy. Bowiem w "Massive Assault" liczy się tylko i wyłącznie walka oraz rządzące nią prawa.

Gra przez twórców oferuje 26 pojedynczych scenariuszy. Warto przejść je wszystkie nim zajmiemy się kolejnymi trybami. Tak naprawdę służą one przede wszystkim wyćwiczeniu taktycznego myślenia i umiejętności znalezienia się na polu bitwy. Każdy scenariusz stawia nas w jakiejś konkretnej sytuacji. Trzeba na przykład zająć stolicę wroga, zorganizować pułapkę na wojska oponenta w lesie, dokonać desantu i przejąć kontrolę nad wyspą, zniszczyć flotę przeciwnika itd. Gdy już odpowiednio zaprawimy się w bojach możemy wziąć udział w światowej wojnie toczącej się na jednym z sześciu światów, bądź zagrać w kampanię (do wyboru są cztery). W obu tych trybach każda mapa podzielona jest na kilka krajów. Na samym początku widzimy, które z nich są z nami w tajnym sojuszu. By rozpocząć rozgrywkę musimy ujawnić co najmniej jeden taki kraj. W ten sposób przejmujemy kontrolę nad jego wojskami i uzyskujemy możliwość produkowania nowych jednostek. Komputerowy przeciwnik dysponuje taką samą liczbą tajnych sojuszników, co my. Pozostałe kraje są neutralne i czeka-



Gra zmusza do ciągłego główkowania, planowania ruchów, przewidywania akcji przeciwnika. Miłośnicy strategii będą w przysłowiowym siódmym niebie.



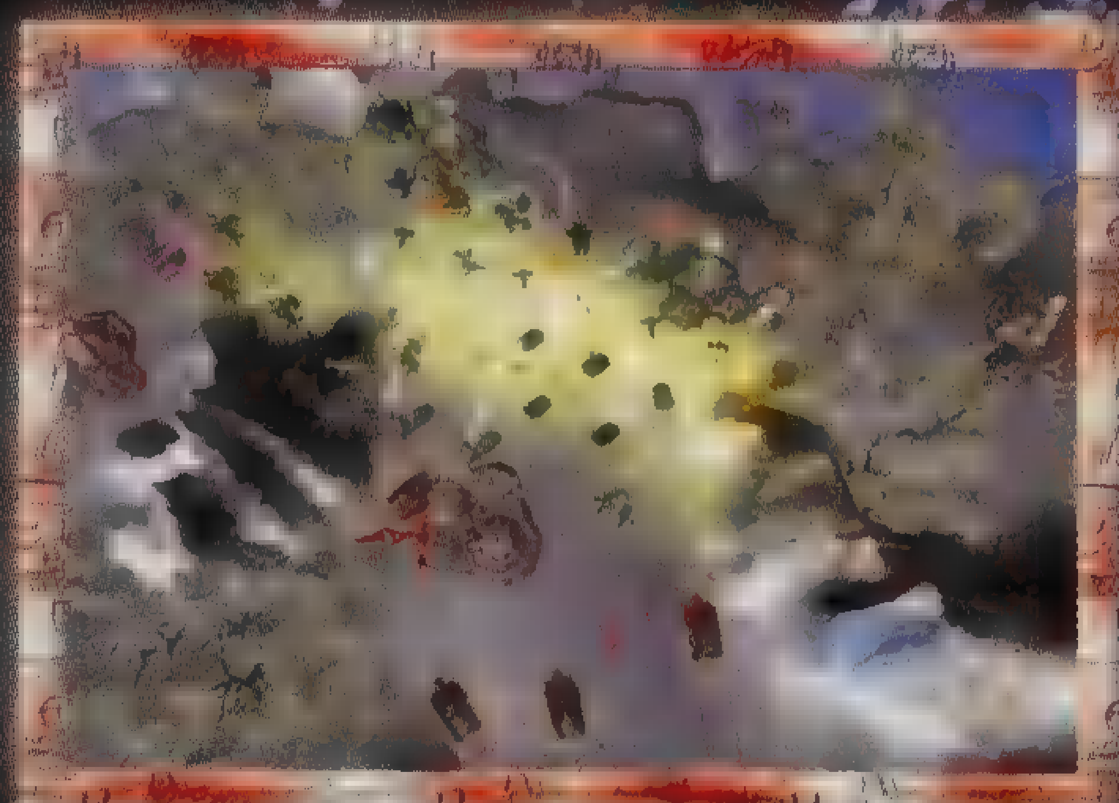
ją aż ktoś dokona na nie inwazji. Ale nigdy nie wiadomo, czy atakowane właśnie terytorium jest neutralne i nie stawi zbyt dużego oporu, czy być może jest to tajny sojusznik wroga, który czeka na nas z wielką armią. Jest to bardzo ciekawy i oryginalny pomysł prowadzenia rozgrywki. Zmusza nie tylko do taktycznego myślenia, ale również do ciągłego obawiania się inwazji w każdej chwili.

Jeżeli chodzi o walkę, to nie przez przypadek "Massive Assault" przyrównywany jest do szachów. Zaznaczając jednostkę widzimy pola, na które można ją przesunąć, a czerwony okrąg pokazuje zasięg strzału. Po oddaniu strzału nie można się już ruszyć. Poza tym naszą możliwość ogranicza ukształtowanie terenu. Do tego dochodzi fakt, że niektóre oddziały (np. czołgi) nie mogą strzelać, jeżeli są zasłonięte przez inny pojazd. Dlatego gra wymaga ciągłego główkowania w jakim szyku ustawić armię podczas bitwy. By samemu się nie zablokować i móc odpowiednio wykorzystać posiadaną siłę ognia. O ile momentami człowiekowi przychodzi to dość ciężko, komputer radzi sobie z regułami rządzącymi dobrze. Nie ma co ukrywać, że gra jest dość trudna, gdyż sztuczna inteligencja oponentów jest wysoka i przeciwnik na pewno wykorzysta każde nasze potknięcie. Na szczęście tą sytuację ratuje możliwość cofania wykonanego ruchu. Dopóki nie zakończymy tury, w każdej chwili można cofnąć poprzednio wykonanej akcji. Cała ta operacja budzi rozbawienie, ponieważ wygląda identycznie jak puszczanie filmu od tyłu (jednostki tyłem cofają się na swoje pozycje, zniszczone oddziały znów poja-





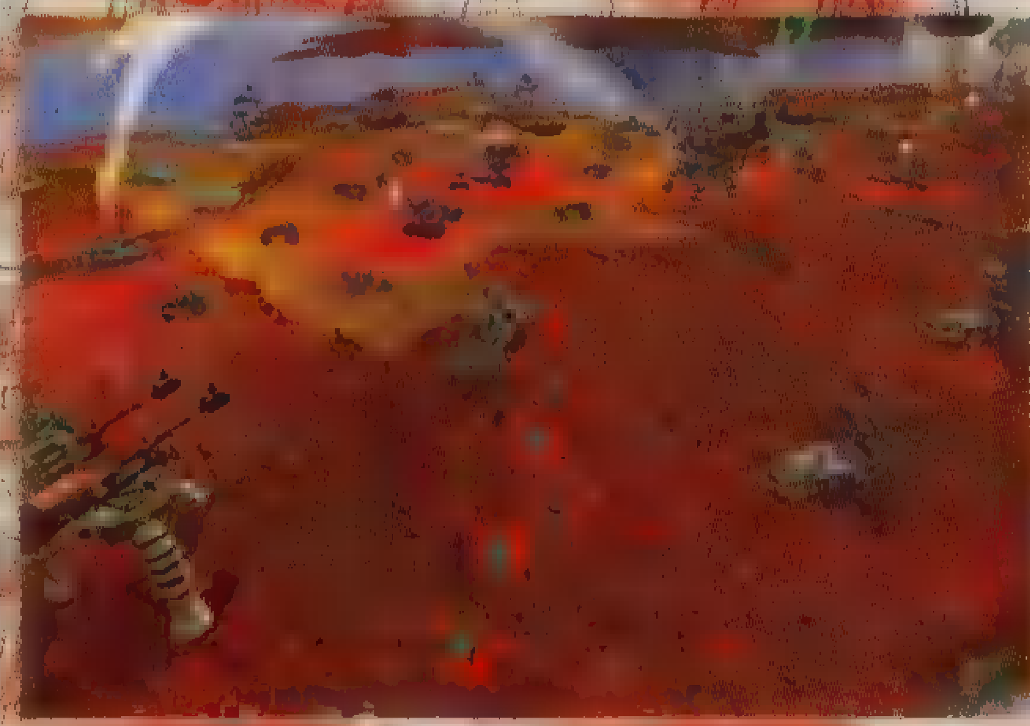
Szkoda, że nie wszystkie strategie wyglądają tak dobrze jak "Massive Assault".



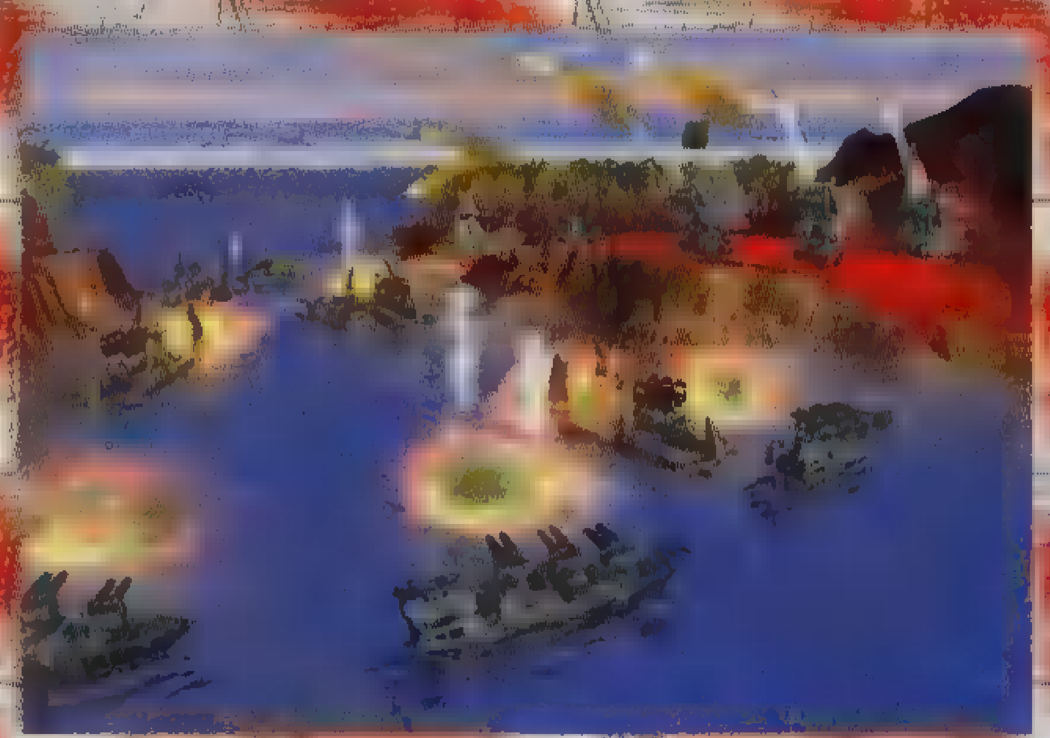


Niestety wysoki poziom trudności może zniechęcić mniej cierpliwych graczy.

Massive Assault







wiają się na swoim miejscu itd.). Jeżeli ktoś nie będzie radził sobie z komputerem, to zawsze zostaje zabawa przez internet, lub możliwość gry we dwie osoby na jednym kompie.

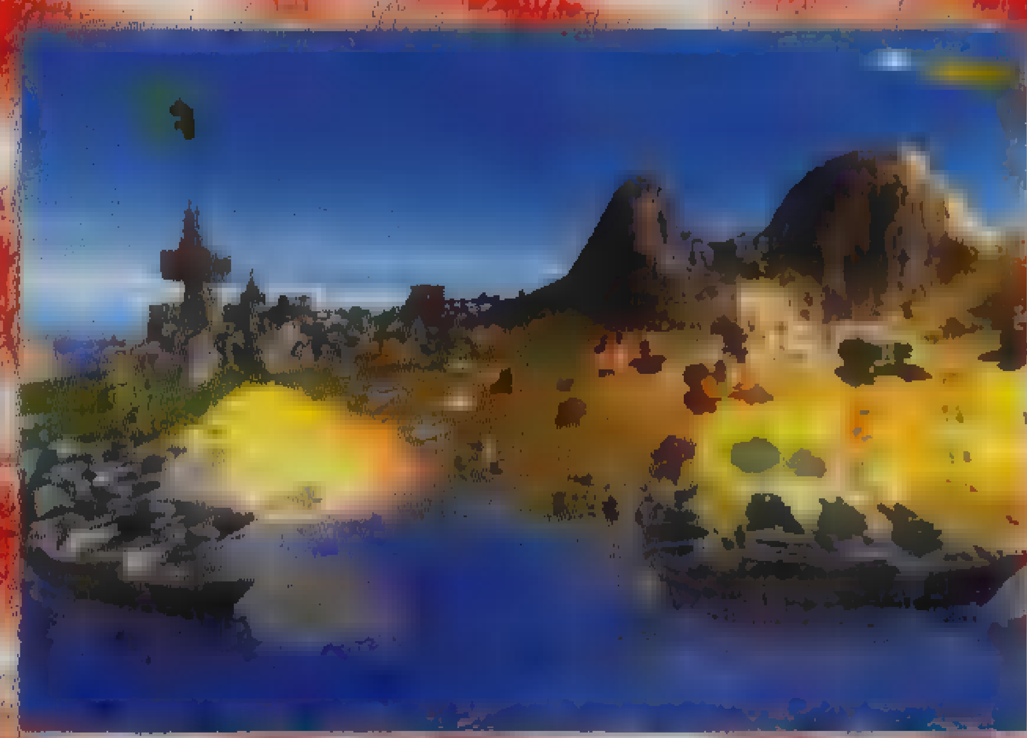
O dużej grywalności "Massive Assault" decyduje też bardzo prosty i intuicyjny interfejs. Kierowanie armią na polu bitwy jest banalne. Podczas decydowania co wybudować zawsze widzimy wszystkie parametry jednostek. Przed rozpoczęciem misji komputer objaśnia sytuację i cele za pomocą strzałek oraz opisów w ramkach, gdy chcemy zakończyć turę, a możemy kimś jeszcze wykonać ruch zostaniemy o tym upomniani itd. W grze z pewnością nie znajdziemy wielu jednostek, ale te kilkanaście które są dostępne, spokojnie wystarczą do prowadzenia potyczek na ziemi - czołgi, mechy, w wodzie - niszczyciele, statki desantowe i w powietrzu - bombowce. I tu pojawia się następna wada "Massive Assault". Co z tego, że mamy 2 strony konfliktu, skoro różnią się one tylko wyglądem jednostek. Każdy oddział ma swój odpowiednik w przeciwnej armii. Zupełnie jak w szachach...

Kolejna rzecz przyciągająca i usidlająca przed komputerem to oprawa. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, istnieje możliwość przybliżania i oddalania kamery oraz obracania jej wokół planszy. Wszystkie futurystyczne jednostki są w pełni animowane i dopracowane w najmniejszym detalu. Do wyglądu terenu też trudno mieć jakiekolwiek zastrzeżenia. Wszystko zostało wykonane bardzo starannie. Drzewa szumią na wietrze, chmury majestatycznie płyną nad polem bitwy, fale rozbijają się o brzeg, a wizerunki płynących statków odbijają się w wodzie. Niestety muzyka jest tylko poprawna. Nie przeszkadza w rozgrywce, ale też jej nie umila. No i jeszcze ta niezbyt trafiona polska lektorka. Słuchanie jej to męka.)

"Massive Assault" to naprawdę dobra gierka i warto poświęcić jej trochę czasu. Zwłaszcza, że teraz można kupić tak dobry produkt po tak niskiej cenie. Zdecydowanie polecamy fanom strategii, oraz wszystkim, którzy lubią wysilać szare komórki.



Właściwie to nie ma znaczenia po której stronie konfliktu się opowiemy. Możliwości bojowe obu armii są identyczne.



PREMIERA	Już jest
CENA	19 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Matrix Games
DYSTRYBUCJA PL	Play
INTERNET	www.ma.play.com.pl
WYMAGANIA	PIII 600 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Bardzo ładna oprawa wizualna, duża grywalność, przyjazny i łatwy w obsłudze interfejs, ćwiczy spostrzegawczość i umiejętność planowania.

Duży poziom trudności, brak jakiejkolwiek fabuły, brak zróżnicowania jednostek walczących stron.

"Massive Assault" oferuje wiele godzin dobrej rozrywki na najwyższym poziomie za bardzo niską cenę.

KOSTUCHA [JUST ONE FIX]

Miliony klasycznych platformówek w starym, dobrym stylu odczuwają zapewne niedosyt spowodowany znikomą ilością ukazujących się w ostatnim czasie gier z tego gatunku. Większość nowych tytułów to mniej lub bardziej ambitne i zaawansowane 'technicznie' megaprodukcje z podwórka "strzelanek", symulatorów, "erpegów" itp. Na rynku komputerowej rozrywki zaczyna brakować miejsca dla gier w stylu "Black Thorn", czy "Gods". Istnieją jednak firmy, które próbują przeciwdziałać pogłębiającemu się procesowi wymierania gier platformowych. Jedną z takich firm jest rosyjska Media Hauss, która w 2002 roku wypuściła grę zatytułowaną Kostucha - Just One Fix. Z poniższego tekstu dowiecie się kilku istotnych informacji dotyczących tej właśnie gry.

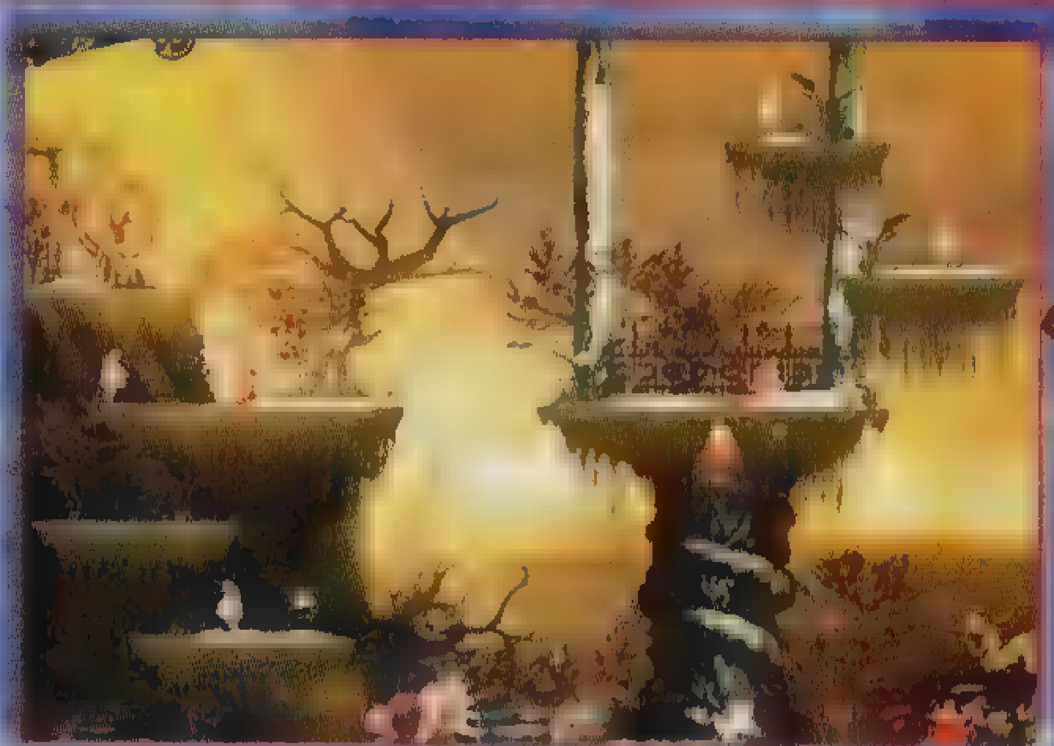
Akcja "Kostuchy" dzieje się w bezpośrednim otoczeniu odgrodzonego wysokimi murami od reszty świata Hadesu. Pewnego dnia eksplozja w Departamencie Tortur Cielesnych wywołała serię tragicznych w skutkach wypadków. W konsekwencji w murach Pałacu Ciemności powstała wielka wyrwa, przez którą masowo zaczęli uciekać Potępieńcy. Ogłoszono powszechną mobilizację i wszyscy pracownicy zostali zaciągnięci w szeregi brygady pościgowej za zbiegami. W tym miejscu do akcji wchodzisz Ty, drogi Graczu. Wcielając się w Kostuchowskiego - jednego z pracowników Hadesu i uzbroiwszy się w kosę, będziesz musiał złapać jak największą ilość Potępieńców i sprowadzić ich nikczemne dusze z powrotem do Hadesu. Taki oto jest główny cel gry.

Gra składa się z 10 poziomów treningowych, które pozwolą na zaznajomienie się z zasadami i możliwościami, oraz z 40 poziomów głównych. Zadanie polega na zaszlachtowaniu pewnej ilości Potępieńców, po których na miejscu "zbrodni" pozostaną dusze. Aby ukończyć każdy poziom musimy zabić wszystkie ścigane postacie, a następnie otworzyć Portal, przez który powrócą tam skąd uciekli. Oczywiście kolejne poziomy stają się coraz trudniejsze i bardziej złożone. Różnorakie pułapki, oraz hordy postaci utrudniających nam wykonanie zadania, z niemożliwymi do zabicia Białymi Magami na czele, będą próbowały skomplikować nasze starania. Na szczęście z pomocą szeregu przeklętych, mistycznych w swoim działaniu czarów, no i oczywiście - najwyższej jakości kosie, w połączeniu z własnym sprytem i przebiegłością możemy skutecznie torować sobie drogę do pomyślnego ukończenia nawet najtrudniejszych poziomów. Zaklęcia takie jak Mina Tłukąca, Piekielna Kosa, czy Napalm to magiczne typowo ofensywne, pozwalające na niszczenie wrogów. Istnieją także czary, które wpływają na szybkość poruszania (lub omijania przeszkód) Kostuchowskiego, jak choćby Teleportacja i takie, które unieszkodliwiają na chwilę nawet nieśmiertelnych Białych Magów (np.: Dym i Pierścień Ognia). Ogólnie w grze dostępnych jest 10 różnych zaklęć.

Powyższe informacje tworzą jedynie ogólny zarys sposobu rozgrywki. Część jej elementów pozostawiamy w sferze tajemnicy. Nie ma to bowiem, jak samodzielne odkrywanie największych uroków gry. Trzeba przyznać, że Kostucha - Just One Fix to gra ciesząca się sporą grywalnością. Konstrukcja poziomów jest przemyślana, a stosunkowo wysokie AI komputerowych przeciwników gwarantuje naprawdę przednią zabawę. Z drugiej strony nie można równie ciepło wypowiedzieć się o stronie graficznej omawianego tytułu. Grafika wcale nie stoi na wysokim poziomie, a wręcz przypomina tą, którą pamiętamy z gier wydawanych 7-8 lat temu (o ile nie dawniej). O sekwencjach filmowych nie warto wspominać. Pod względem wykonania wręcz odpychają! Jeżeli jednak odkryjemy w sobie uczucia nostalgii wywoływane przez wygląd gry i poświęcimy jej chwilkę to okaże się, że nie jest to wcale taka zła pozycja. Wręcz przeciwnie - może pochłonąć bez reszty...


...niemniej, ciekawe plansze rekompensują w znacznym stopniu ten mankament.


Jak widać na załączonym obrazku, wygląd gry pozostawia wiele do życzenia...





PREMIERA	Już jest
CENA	69.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Tairex Interactive
DYSTRYBUCJA PL	LK Avalon
INTERNET	www.lkavalon.com
WYMAGANIA	PII 300MHz, 64 MB RAM, karta graficzna, 8 MB RAM.

Plusy: Grywalność, możliwość wyłączenia filtru rodzicielskiego, ciekawe poziomy.

Minusy: Grafika - tylko tryb 640x480, cena.

Gra potrafi wciągnąć, jednak na krótko - jak to z platformówkami bywa. Dzień, dwa i gra skończona.

Ocena: 4/6

CHICAGO 1930



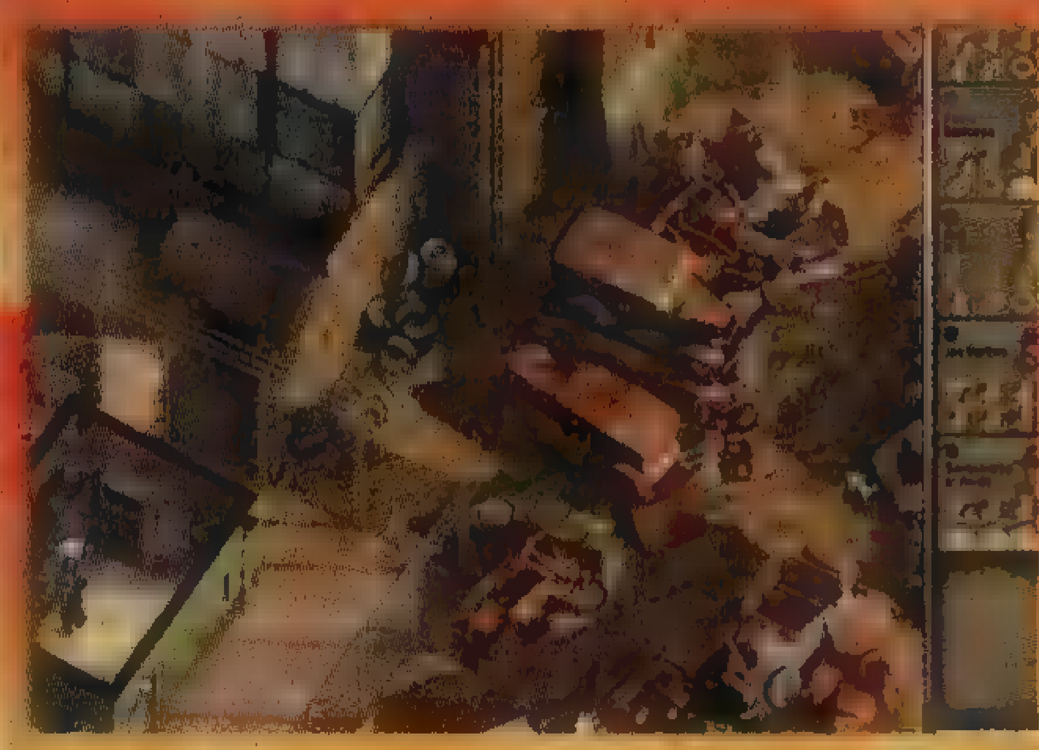


Ciemna noc, motel na obrzeżu miasta i pięciu gangsterów w nienagannie skrojonych garniturach, uzbrojonych po zęby. Oto jak w czasach prohibicji załatwiano interesy.

Lata dwudzieste minionego wieku były w Stanach Zjednoczonych bardzo nietypowym okresem. Panowała prohibicja, czyli całkowity zakaz sprzedawania, posiadania, bądź spożywania wszelkiego rodzaju alkoholi. Wódka, whisky a nawet piwo stały się czymś nielegalnym. Oczywiście zapotrzebowanie ludzi na trunki wysokoprocentowe wcale nie zmalało. Nielegalną sprzedażą alkoholu zajęła się mafia. Gangi walczyły między sobą o dominację, a ich działalność cały czas próbowała ukrócić policja. Akcja „Chicago 1930” dzieje się właśnie w tych zwariowanych i niebezpiecznych czasach.

Gra oferuje 2 kampanie. Pierwszą zaczynamy w 1928 roku i wcielamy się w prawą rękę mafijnego bossa - Don Fallcone, który chce przejąć władzę w całym mieście. Z kolei druga opowiada o wydarzeniach dziejących się dwa lata później. Kierując poczynaniami grupy „Nietykalnych”, dążymy do doprowadzenia Don Fallcone przed sąd. Mówiąc inaczej najpierw musimy zabijając, zastraszając i przekupując zbudować potężne, mafijne imperium. A robimy to tylko po to, by następnie opowiedzieć się po stronie sprawiedliwości i obrócić całe nasze wcześniejsze dzieło w pył. Przyznacie sami, dość dziwna sytuacja, ale takich absurdów jest tu niestety więcej.

„Chicago 1930” bardzo przypomina pierwszego „Commandosa”. Jest taktyczną grą akcji w czasie rzeczywistym, widzianą z izometrycznego rzutu kamery. Chyba największą zaletę tego tytułu jest klimat (ukłony dla twórców za liczne nawiązania do „Nietykalnych” Briana De Palmy, najlepszego filmu opowiadającego o tamtych czasach). Oprawa wizualna mimo braku trzeciego wymiaru (niestety nie można obracać kamerą) prezentuje się bardzo dobrze. Wnętrza są szczegółowo dopracowane, różnorodne i pełne najdrobniejszych detali. Wszystko to pokazane jest w żywych, jasnych kolorach i cieszy oczy swoim ładnym wyglądem. Równie dobrze sprawa wygląda od strony audio. Z głośników sączy się bardzo nastrojowa muzyczka z tamtych czasów, która umila rozgrywkę oraz pomaga budować klimat. Ludziom odpowiedzialnym za obydwa powyższe elementy należy się wielka pochwała. Szkoda tylko, że reszta twórców nie potrafiła równie dobrze wywiązać się ze swoich zadań.

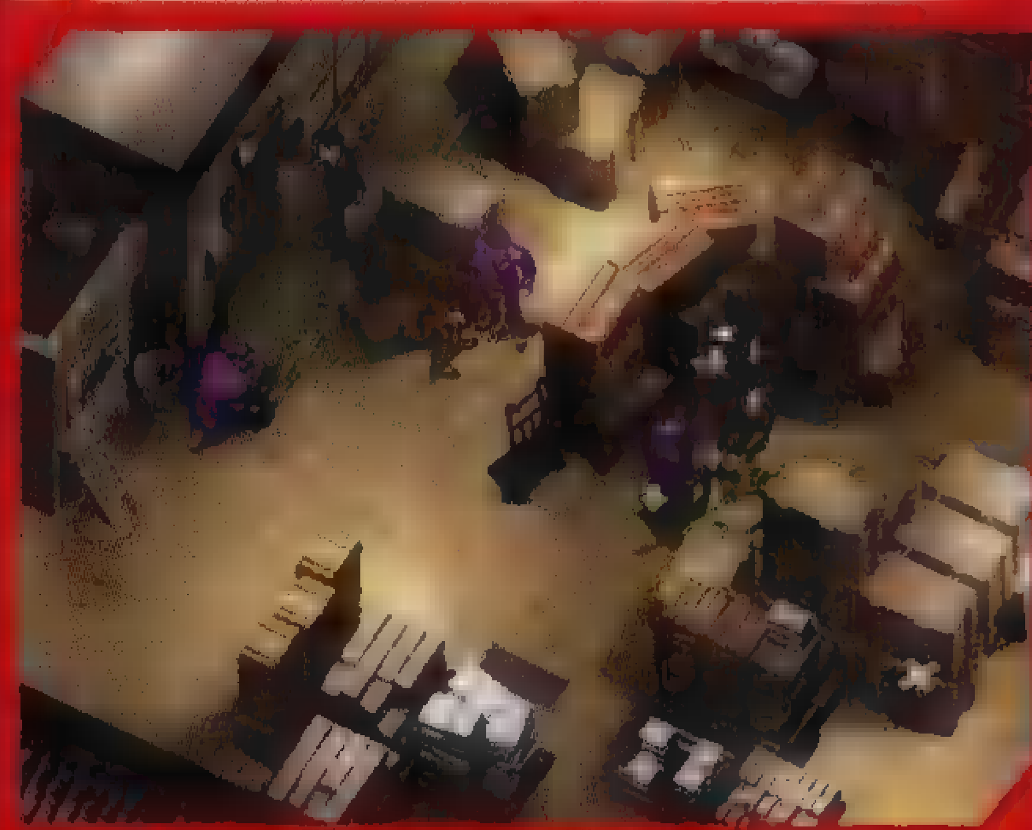


Niska inteligencja wrogów prowadzi wielokrotnie do absurdalnych sytuacji. Oto przykład. Dwóch strażników stoi koło siebie. Zastrzel jednego z daleka, a drugi nawet się nie ruszy. Żeby było śmieszniej stwierdzi jeszcze, że nie może tego zrobić, bo ma inne rozkazy. Niestety tego typu kwiatki zdarzają się tu często. A bywają nawet gorsze. I tak jeżeli przeciwnik podchodzi naszą postać od tyłu to w ogóle go nie widać. Rozumiemy, iż nie dostrzega go nasze komputerowe alter ego. Ale niech ktoś nam powie czemu nie widzi go także gracz przed monitorem? Twórcy robili grę dla jasnowidzów? Mamy także pewne zastrzeżenia do interfejsu. Z pewnością mógłby być znacznie wygodniejszy i bardziej przyjazny użytkownikom. Najgorsze jest przeładowywanie polegające na ręcznym przeciąganiu ikonki magazynku na broń. A sposób przeszukiwania ciał to rozwiązanie wyjątkowo nietrafione. Po za tym liniowość z pewnością nie zwiększa atrakcyjności gry. W gruncie rzeczy misje są do siebie bardzo podobne, a ich różnorodność często jest tylko iluzoryczna. Niby trzeba zrobić coś po cichu, dyskretnie, a i tak bez broni palnej się nie obędzie.





„Chicago 1930” budzi mieszane uczucia. Gra ma fajny klimat i niezłą oprawę audio wizualną, ale z powodu pewnych niedoróbek nie można zaliczyć jej do tytułów, które pozostają w pamięci na dłużej.



Gangsterzy obstawili drzwi i właśnie szykują się do złożenia wizyty. Szkoda marnować amunicji na takie zabawy. Przeciwnicy są tak głupi, że wszelkie podchody i taktyki są z reguły zbędne.

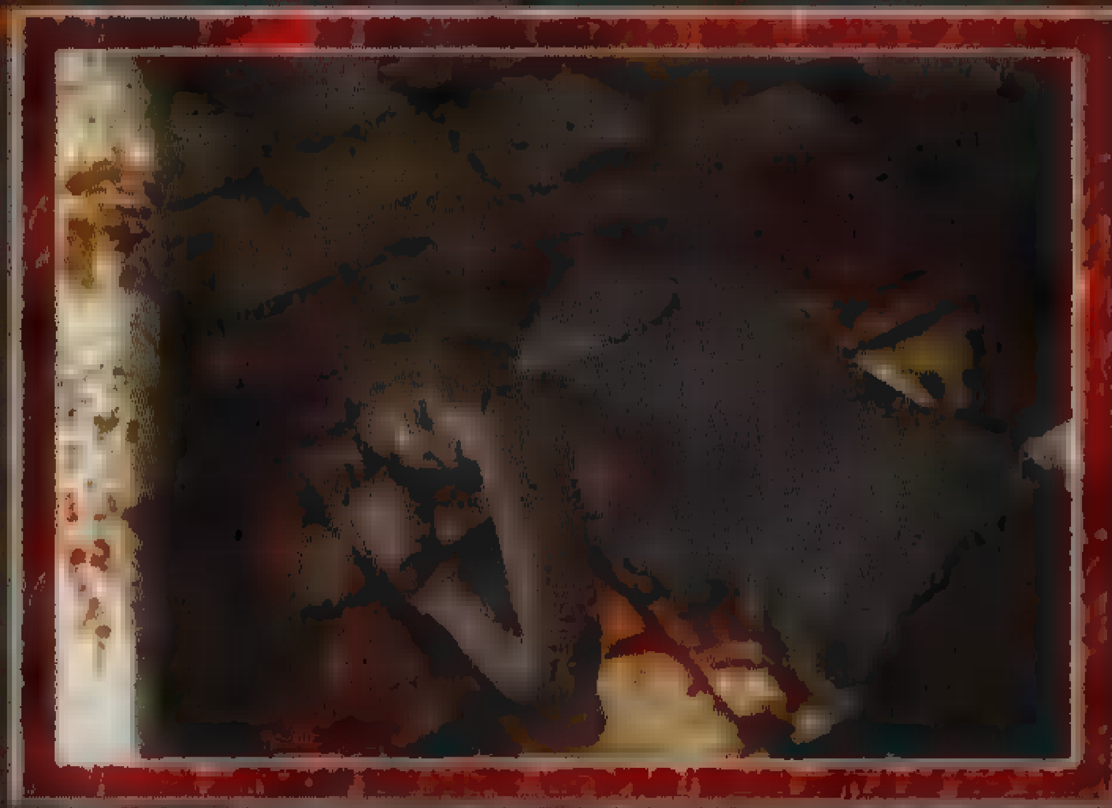
PREMIERA	Już jest
CENA	29.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Wanadoo
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Tytuł osadzony w ciekawych realiach, ma swój klimat, daje trochę rozrywki.

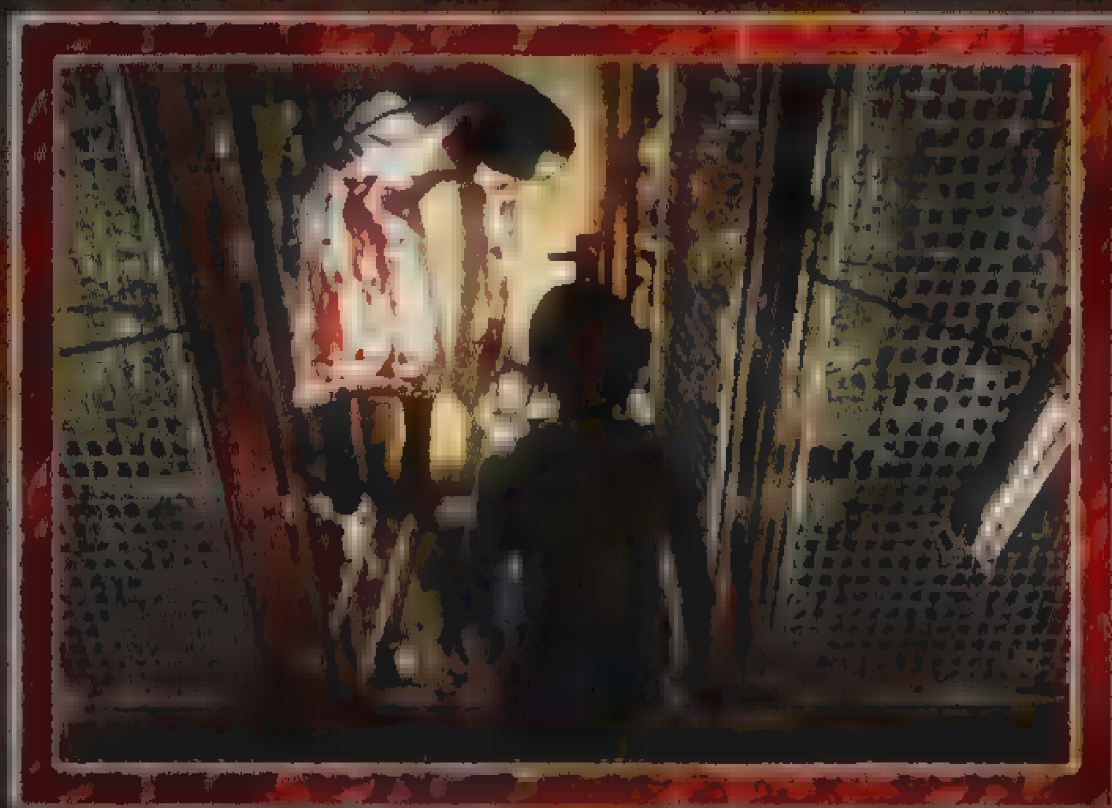
Wiele potknięć i niedorobionych elementów, czyni nie rzadko rozgrywkę żmudną i absurdalną.

Gra ma potencjał, ale troche jej zabrakło, by stać się dobrym tytułem. Szkoda, że to już finalna wersja, a nie beta.











Sytuacja, w jakiej wielokrotnie znajduje się środowisko pecetowców jest z jednej strony godna pozazdroszczenia, bowiem oprócz wielu gier tworzonych wyłącznie z myślą o komputerach, pojawia się też wiele konwersji popularnych gier z innych platform sprzętowych, a dokładniej konsol nowej generacji. Z drugiej strony często mamy do czynienia z portami, czyli w zasadzie konwersjami robionymi "na odwal się" i to już nie nastraja optymistycznie, bowiem tytuły te zazwyczaj były bardzo dobre w swojej oryginalnej wersji, ale już przeniesione bezmyślnie na PC pozostawiają wiele do życzenia. Pewnie zastanawiacie się, do której grupy należy opisywany Silent Hill 3? Otóż według mnie jest to niezła konwersja, ewentualnie bardzo dobry port, czyli coś dokładnie pośredniego między tymi dwoma "pojęciami programistycznymi". Za chwilę postaramy się to dokładniej umotywować.

Z pewnością nie możemy nic zarzucić SH3 od strony fabularnej - wcielamy się w dziewczynę imieniem Heather, która budzi się z koszmarnego snu w środku W[illegible] domu towarowego, a następnie jest świadkiem kilku niewytłumaczalnych zdarzeń, które dobitnie świadczą, że tego dnia ciężko jej będzie oddzielić sen od jawy. Akcja rozwija się co prawda powoli, ale niesamowity klimat grozy i [illegible] nie pozwala ani na moment odrywać się od ekranu. Poziom trudności zagadek i walk został odpowiednio wyważony, a regulowany poziom ich trudności pozwoli przystosować grę do doświadczenia i umiejętności gracza. Nie możemy również narzekać na oprawę audio-wizualną. Możliwość uruchomienia gry w wysokiej rozdzielczości pozwala na znacznie lepszy odbiór otoczenia i potworów, choć czasem tekstury skóry postaci nie robią miłego wrażenia - Heather wygląda tak, jakby miała jakąś ciężką chorobę skóry lub blizny po oparzeniach), a świetne [illegible] muzyką i efektami dźwiękowymi sprawia, iż grając samemu w ciemnym pokoju niejednemu graczowi włos się na głowie jeży. W zasadzie klimat jest jedną z najmocniejszych stron tej produkcji - zwiedzając kolejne lokacje mamy wrażenie, że są to miejsca, gdzie naprawdę bardzo nie chcielibyśmy być w tej chwili. Wielokrotnie widzimy



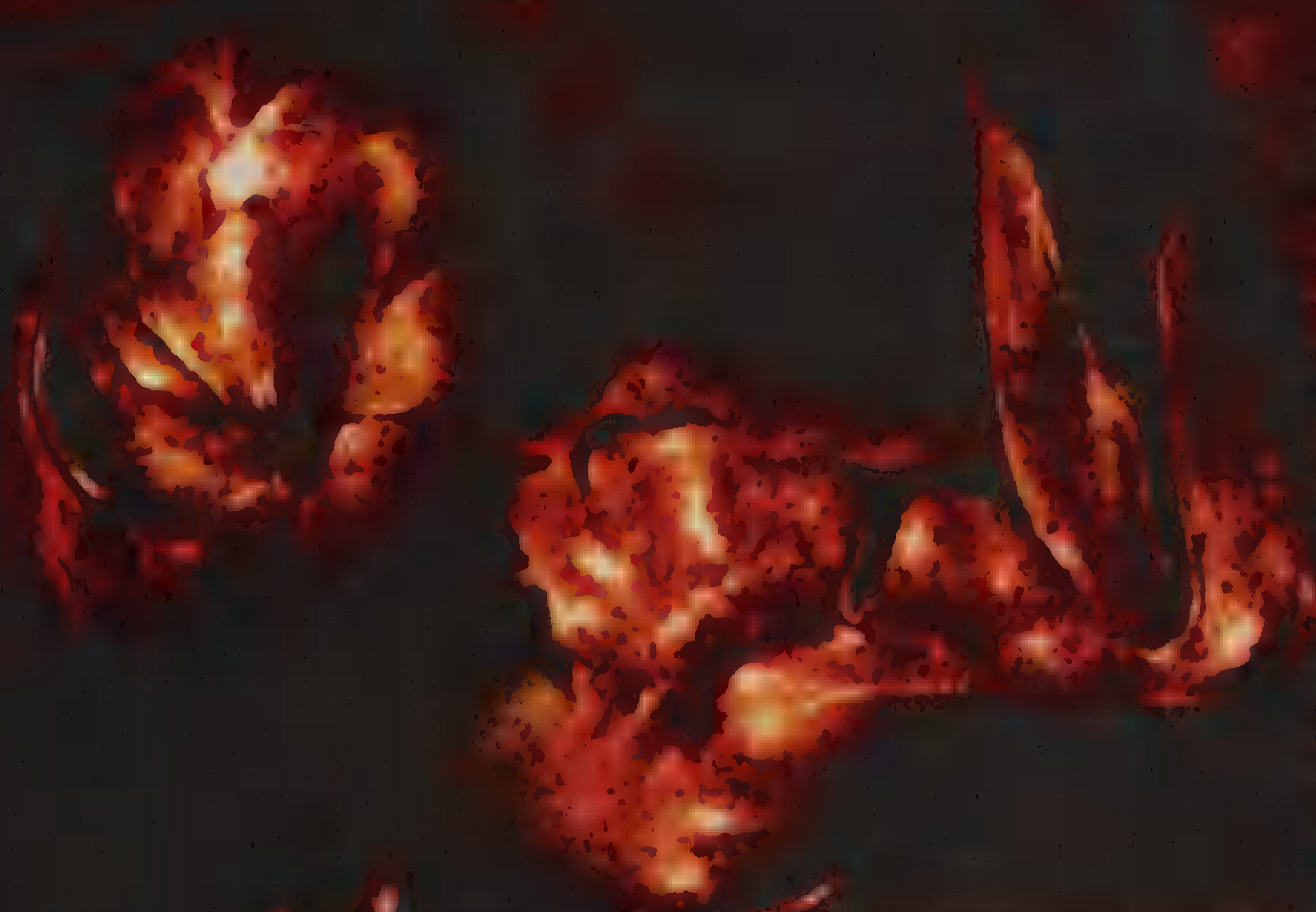


Potwory genialnie spełniają swoje zadanie - są naprawdę przerażające.

Czego nie można powiedzieć o niektórych dialogach, które momentami są zbyt naiwne.



SILENT HILL® 3



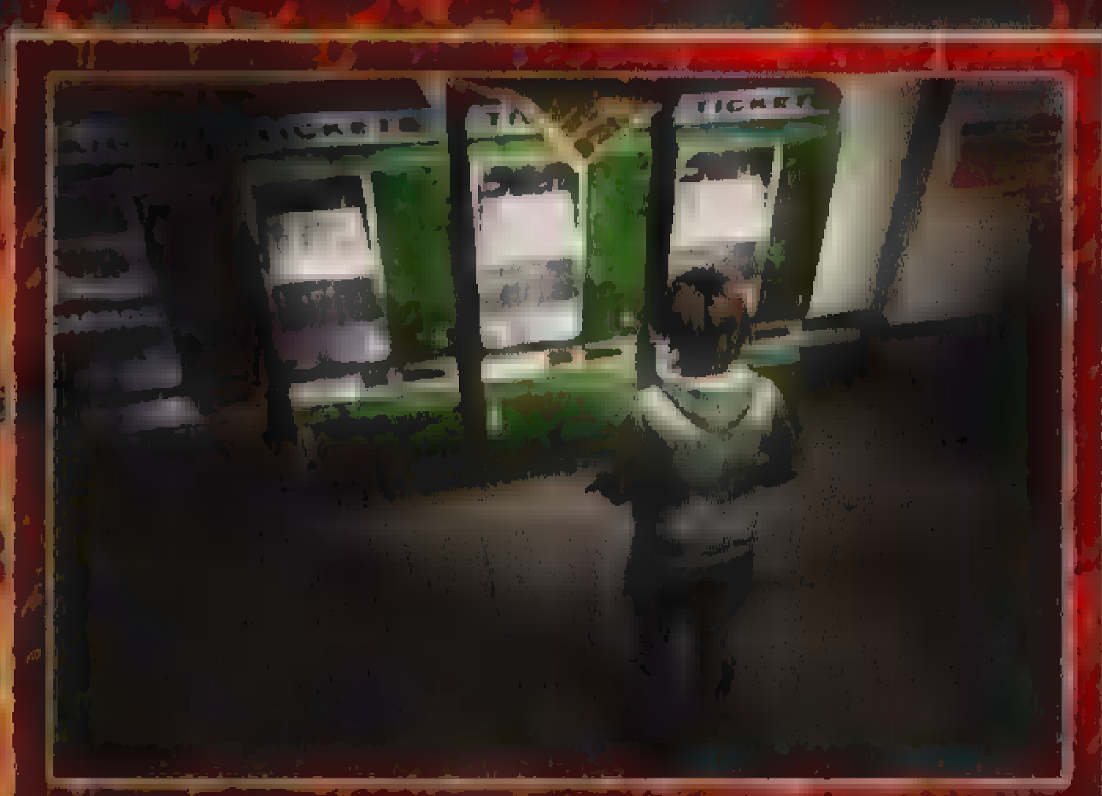
zardzewiałe, a często też [illegible] lokacje, [illegible] ne [illegible] elementów [illegible] nia, [illegible], że za kolejnymi drzwiami [illegible] się [illegible] monstra [illegible], iż tylko świadomość obcowania [illegible] nas [illegible] przed monitorem. [illegible] już w tym [illegible] okazji [illegible] Silent Hill - autorzy serii [illegible] strachu i potrafią świetnie go dozować, [illegible] śmiało można powiedzieć, że SH3 jest [illegible] grą z [illegible].

Na razie rozpływamy [illegible] nad najnowszym dziełem [illegible] poin[illegible] wady. Pierwszą z nich są dość spore wymagania sprzętowe. [illegible] konieczności posiadania czytnika DVD w [illegible]rze ([illegible] tylko w takiej [illegible] gra) [illegible] się też [illegible] blisko 5 GB [illegible] na [illegible] [illegible] o [illegible] karty graficznej co najmniej klasy GeForce 3 (mówmy tu o [illegible] do [illegible] gry) i procesora w granicach 1,5 GHz. Drugą [illegible] jest nie [illegible] przemyślane sterowanie, które jest właśnie bolączką większości [illegible]tów [illegible] ile [illegible] w [illegible] tyle w przypadku [illegible] PC-towej wydaje się być lekko "upierdliwe". Można się do [illegible], ale gra się odczuwalnie [illegible]. Ostatnia [illegible], która co prawda nie jest powiązana z [illegible], ale jest [illegible] zamysłem autorów, jest długość gry - na [illegible] równo dla [illegible] jak i [illegible] można ukończyć w [illegible] godzin, co nie jest [illegible] wynikiem. Za [illegible] zł chcielibyśmy [illegible] nacieszyć grą [illegible] dłużej. [illegible] mogą [illegible] zwiększyć poziom trudności, ale otrzymają [illegible] tę samą grę, tylko [illegible].

[illegible] z wydania Silent Hill 3 na PC [illegible] się cieszyć, bo to naprawdę świetny horror, ale z drugiej strony mamy wrażenie, że panowie z Konami nie wysilili się zbytnio [illegible] tę wersję. Dla fanów serii [illegible] jest to jednak [illegible]!







PREMIERA	Już jest
CENA	159,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Konami
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.konami-europe.com/silenthill3/
WYMAGANIA	PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 4,7 GB HDD, czytnik DVD.

Niesamowity klimat grozy, świetny, przestrzenny dźwięk, niezła grafika, ciekawa fabuła.

Spore wymagania sprzętowe, krótki czas gry, sterowanie.

Mimo kilku drobnych wpadek to najlepsza część serii - idealna pozycja dla miłośników horrorów.







Republika: Rewolucja to, na pierwszy rzut oka, gra na wskroś oryginalna. W zasadzie trudno nawet zaklasyfikować ją do konkretnego gatunku, ale najbliżej jej chyba do strategii i przyjmijmy, że tak właśnie będziemy ją nazywać. W grze kierujemy poczynaniami frakcji politycznej w wyścigu po władzę. Przenosimy się do fikcyjnej republiki byłego ZSRR. Niewielkiej, gdzie niejaki Karasow w brutalny sposób tłumi wszelkie przejawy samodzielnego myślenia i demokracji. Na "dzień dobry" rozwiązujemy test składający się z 10 pytań. Dzięki temu tworzone są bazowe statystyki naszego przywódcy, które potem będą ulepszane w efekcie naszych działań. Podobnie jak np. w RPG, one z upływem czasu będą się one zmieniać. Po stworzeniu alter ego przenosimy się





Mapka została przygotowana w sposób zadowalający (kolory, ikonki itp.) - zważywszy, że tu spędzamy 95% "zabawy" - uznajemy to za plus.

na mapę małej, sennej mieściny, w której postawimy nasze pierwsze polityczne kroki. W sumie w całej zabawie odwiedzimy trzy miasta, co nie jest, niestety, liczbą porażającą. Każde miasto podzielone jest na dzielnice, w których prowadzić będziemy różne działania. Ich zakres będzie się zwiększał, ale na początku mamy dostęp do zaledwie kilku: agitacja, rozpoznanie terenu, pikietowanie, rozrzucanie ulotek. Z upływem czasu będziemy mogli także robić graffiti na murach, oddawać przysługi kolegom, zastraszać przeciwników, bić ich, urządzać wiece itp. Przyznać trzeba, że zakres działań jest przeogromny i na nudę nie można narzekać. Cała zabawa sprowadza się (w zasadzie) do zdobywania coraz większego poparcia w poszczególnych dzielnicach. Do tego dochodzą jeszcze zadania pomocnicze, które musimy wypełniać, aby pchnąć fabułę do przodu. Tak, tak - fabułę właśnie. Republika: Rewolucja to gra, w której po wypełnieniu określonych zadań zmienia się sytuacja polityczna i otrzymujemy informację, co mamy zrobić dalej.



Jednak żeby w ogóle móc myśleć o polityczniej przyszłości, należy pozyskać współpracowników. Po mieście krążą różni ludzie, a każdy z nich ma swoje poglądy polityczne i specjalizuje się w akcjach innego typu. Jeżeli ktoś zgodzi się wstąpić w nasze szeregi, będziemy mogli zlecać mu zadania. W każdej chwili będziemy mogli również delikwenta zwolnić, jednak należy pamiętać, że wówczas pewnie stanie się naszym przeciwnikiem politycznym. Jeśli zaś jesteśmy przy kwestii przeciwników, to należy powiedzieć, że w grze występują jeszcze inne partie polityczne, a ich przywódcy i członkowie działają w tym samym czasie i na tych samych obszarach, co i my.



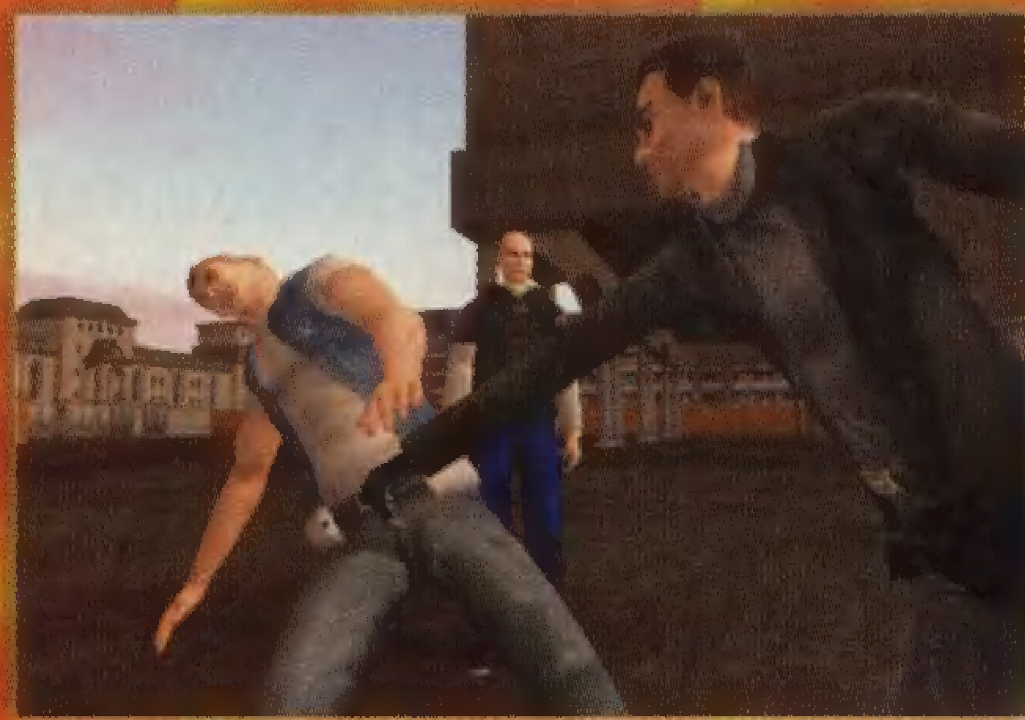


Dlatego właśnie przysparzanie poparcia w dzielnicach nie odbywa się ot, tak sobie, bo co i rusz jakaś inna frakcja nam je zabiera. Każda z dzielnic generuje pewną ilość punktów bogactwa, siły i wpływów (wykorzystać je można do surowców z innej). Do wykonania poszczególnych akcji będziemy potrzebować właśnie tychże punktów. Każda z czynności kosztuje określoną ilość punktów (np. kampania plakatowa - 25 bogactwa, a przysługa - 25 wpływów i 5 bogactwa). W ten sposób kółko się zamyka - żeby zdobywać poparcie w dzielnicach potrzebujemy punktów, które te dzielnice generują. Im większe poparcie, tym więcej punktów i szersze możliwości działań. Pamiętacie Ghost Mastera, gdzie do straszenia trzeba było pozyskiwać plazmę? Tu zależność między akcjami a poparciem w dzielnicach jest identyczna.

Cała rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym i została podzielona na dni, z których każdy liczy sobie trzy fazy (ranek, popołudnie, noc). Każdy ze współpracowników, których zwerbujemy, może wykonywać 2 czynności dziennie (nasz bohater nawet 3), aby poszerzać zakres oddziaływania naszej frakcji. I tu jest przysłowiowy "pies pogrzebany". Podczas testów zauważyliśmy, że mimo różnorodności działań, mimo dostępu do całego miasta, ani szczególnych budynków i pozornie bogactwa możliwości, Republika: Rewolucja staje się po 4-5 godzinach powtarzalna jak refren piosenki i nudna jak flaki z olejem. "Pau na budę" zdaje się cały gra

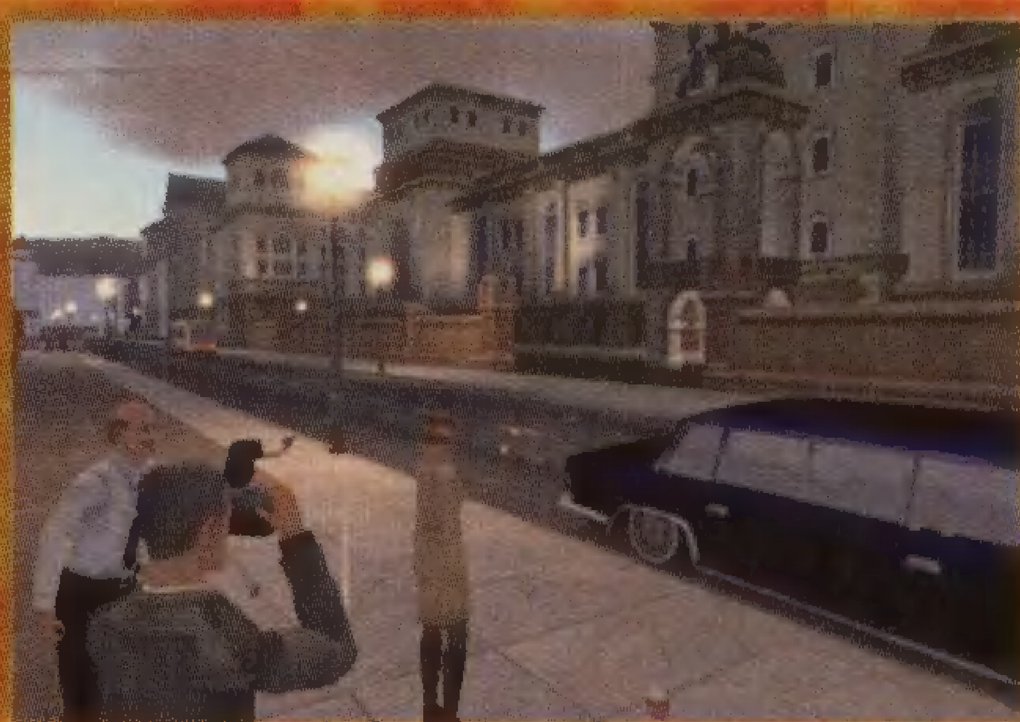


Postaci są kanciaste, mówią bez poruszania ustami, chodzą sztywno niczym Pinokio. Do tego cała oprawa graficzna okazuje się (niestety!) zupełnie zbędna...













ficzny silnik, bo i tak 95% naszych działań toczy się na mapie miasta. O bajecznej grafice możecie zresztą zapomnieć. Miasto i owszem zostało pokazane ze sporym rozmachem, ale daleko mu do tego z GTA czy Mafii. Do dyspozycji mamy zresztą zaledwie trzy widoki, a obracanie kamerą zostało ostro ograniczone (w zasadzie nie ma tu płynnego zoomu jak np. w "Black&White"). Ponad to animacje strasznie kuleją, postacie są kanciaste i sztywne jak taborety (w "Simsach" wyglądają lepiej), a gdy na ekranie sporo się dzieje obraz skacze niczym Adam Małysz. Czasami tylko "wyjście na miasto" okazuje się konieczne po to, aby odszukać wejście do jakiegoś budynku lub wykonać cząstkowe zadanie. Może to być np. wcześniejsze zwolnienie więźnia z aresztu, wykończenie działającego przeciw nam dziennikarza, opanowanie kasyna, wydrukowanie książki itp. Chociaż w zasadzie owe akcje sprowadzają się do wzmacniania poparcia dla swojej frakcji to można śmiało powiedzieć, że pomysł z linią fabularną wzbogaca zabawę. Tym bardziej, że w zależności od wyborów w początkowej fazie gry fabuła jest do pewnego stopnia nieliniowa. Ratuje to nieco sprawę, bo grając po raz drugi możemy spodziewać się choć kilku nowych zadań do wypełnienie. Ten niewielki plusik nie wystarcza jednak, żeby gra przeciętna awansowała do rangi olśniewającej. Republika: Rewolucja jest w sumie płaska jak dno wiadra i po pierwszym zachwycie raczej frustruje niż bawi. Dość powiedzieć, że po kilku godzinach grania złapałem się na tym, że przyspieszam czas, a w chwilach, gdy nic się nie dzieje spokojnie czytam gazetę. Mój brak zainteresowania nie miał jednak żadnego wpływu na efekty w grze, bo te i tak były dobre. Brak uwagi ze strony gracza nie jest chyba dobrą rekomendacją dla tytułu i świadczy raczej o tym, że autorzy coś spartolili. Powtórzmy jeszcze raz: grafika raczej nie rewolucyjna (zresztą zupełnie zbędna, jak się okazuje), także sama grywalność, powtarzanie tych samych czynności oraz mnóstwo niespełnionych obietnic. Chyba nie na to czekaliśmy ponad 6 lat. Autorzy podsycali nasze oczekiwanie, obiecując grę na wskroś nowatorską, w której gracz mógłby zrobić wszystko, co tylko sobie zamarzył. Rzeczywistość okazała się jednak bolesna. Republika: Rewolucja jest wprawdzie tytułem dosyć oryginalnym, ale pozostałe obietnice okazały się tylko marketingowym bełkotem. Pograć można i owszem, ale niczego, co rzuciłoby was na kolana raczej się nie spodziewajcie. Jak dla nas - zmarnowany pomysł na hit. A znowu miało być tak kolorowo...



PREMIERA	Już jest
CENA	49.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Eidos
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.republictherevolution.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Muzyka, zadania do wykonania, fajna tematyka.

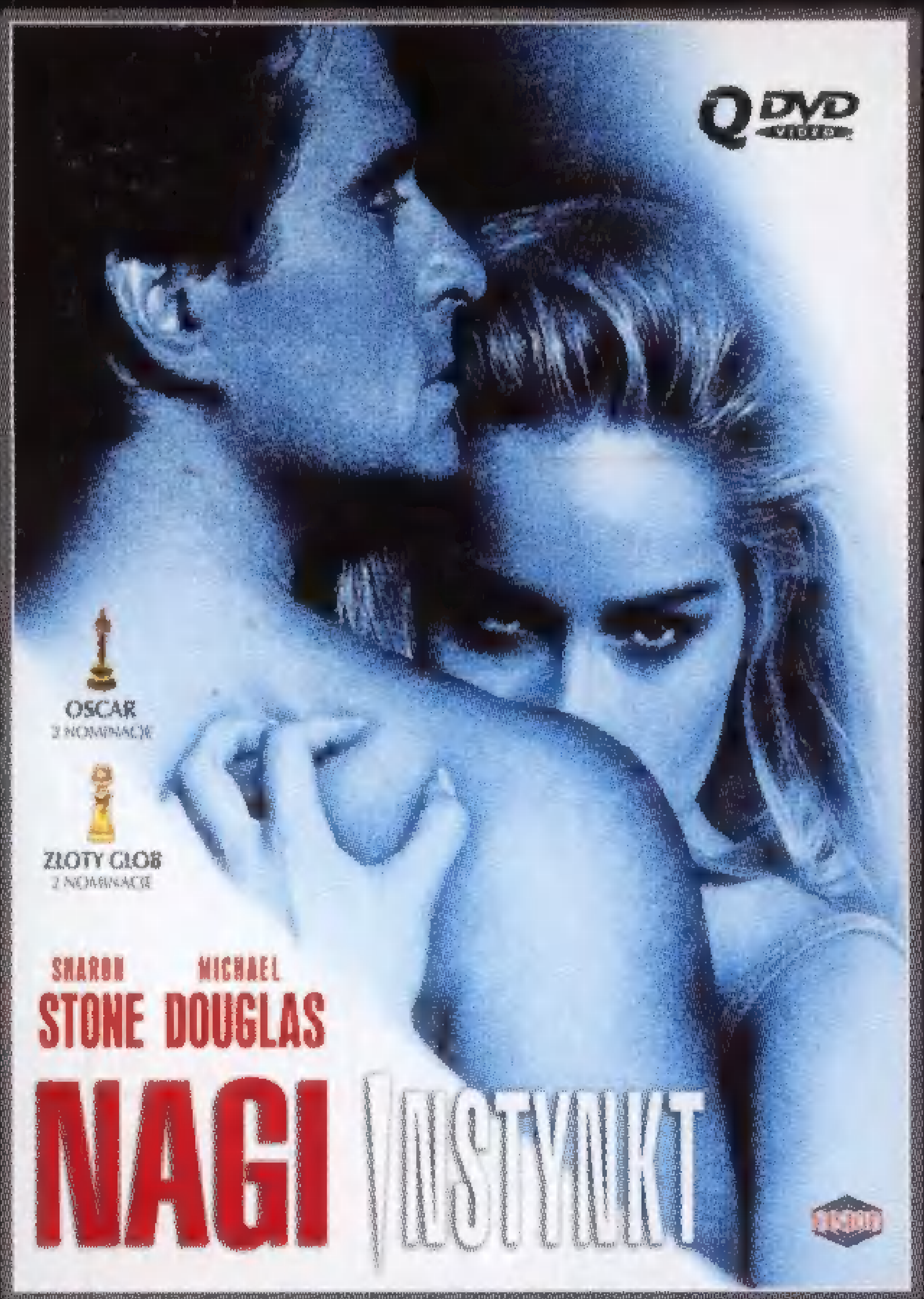
Wykonanie, grafika, słabo przemyślana całość.

Jeśli lubisz równocześnie czytać gazetę i grać co parę minut przez kilkanaście sekund - to jest to tytuł jakiego szukałeś.

QDVD VIDEO — NOWA JAKOŚĆ · ESENCJA KINA

NAGI INSTYNKT

Basic Instinct, thriller, reżyseria: Paul Verhoeven
występują: Michael Douglas, Sharon Stone

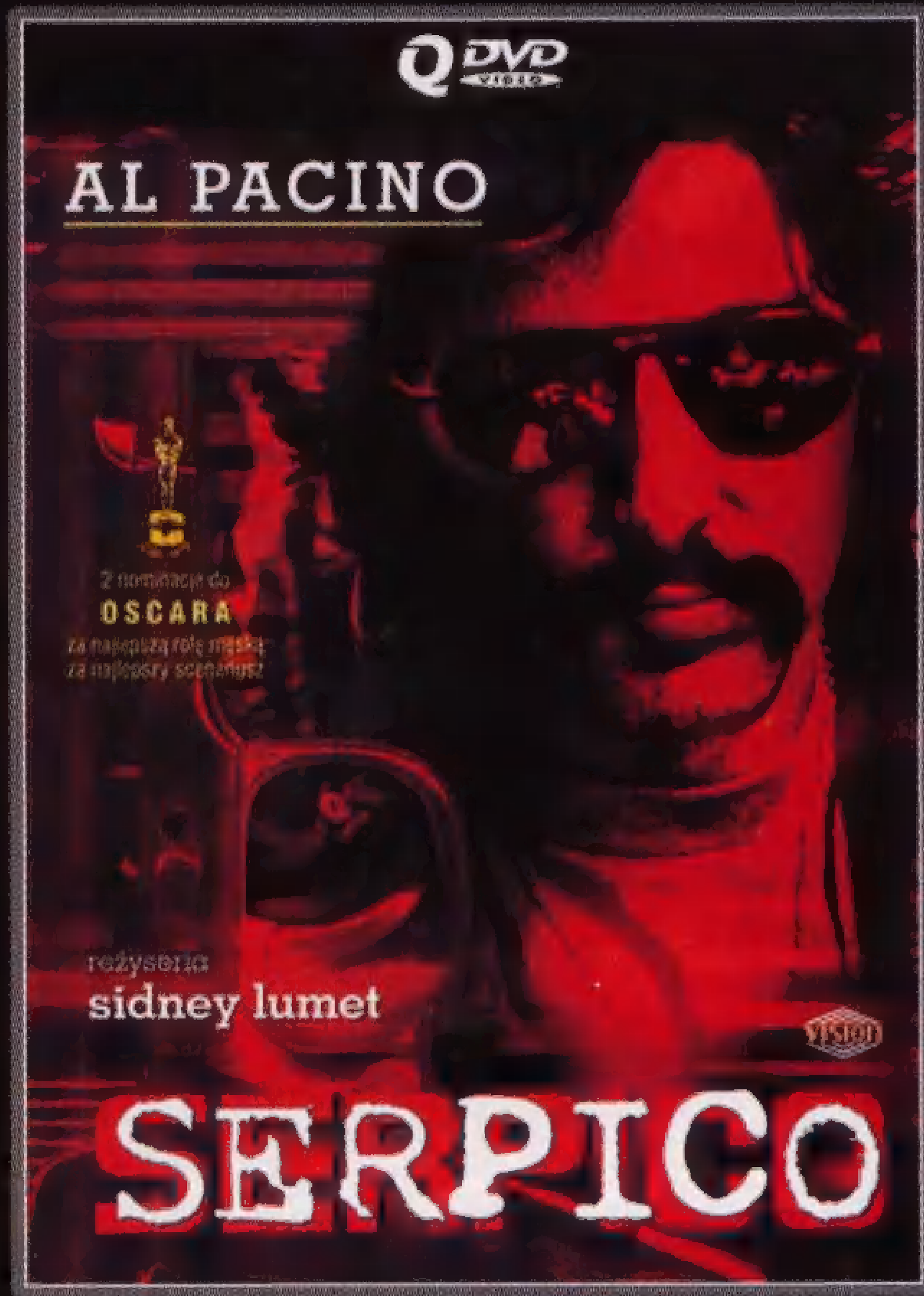


specjalne wydanie 2-płytowe

- Skandalizujący, zmysłowy thriller
- Nieocenzurowana wersja filmu
- 2 komentarze twórców
- Na drugiej płycie m. in. sceny przed i po ingerencji cenzury
- „Nagi instynkt – jak powstawał film"
- Reportaże z planu filmowego
- Zdjęcia próbne Sharon Stone
- Fragmenty scenariusza i storyboardu

SERPICO

Serpico, sensacyjny, reżyseria: Sidney Lumet
występują: Al Pacino, John Randolph

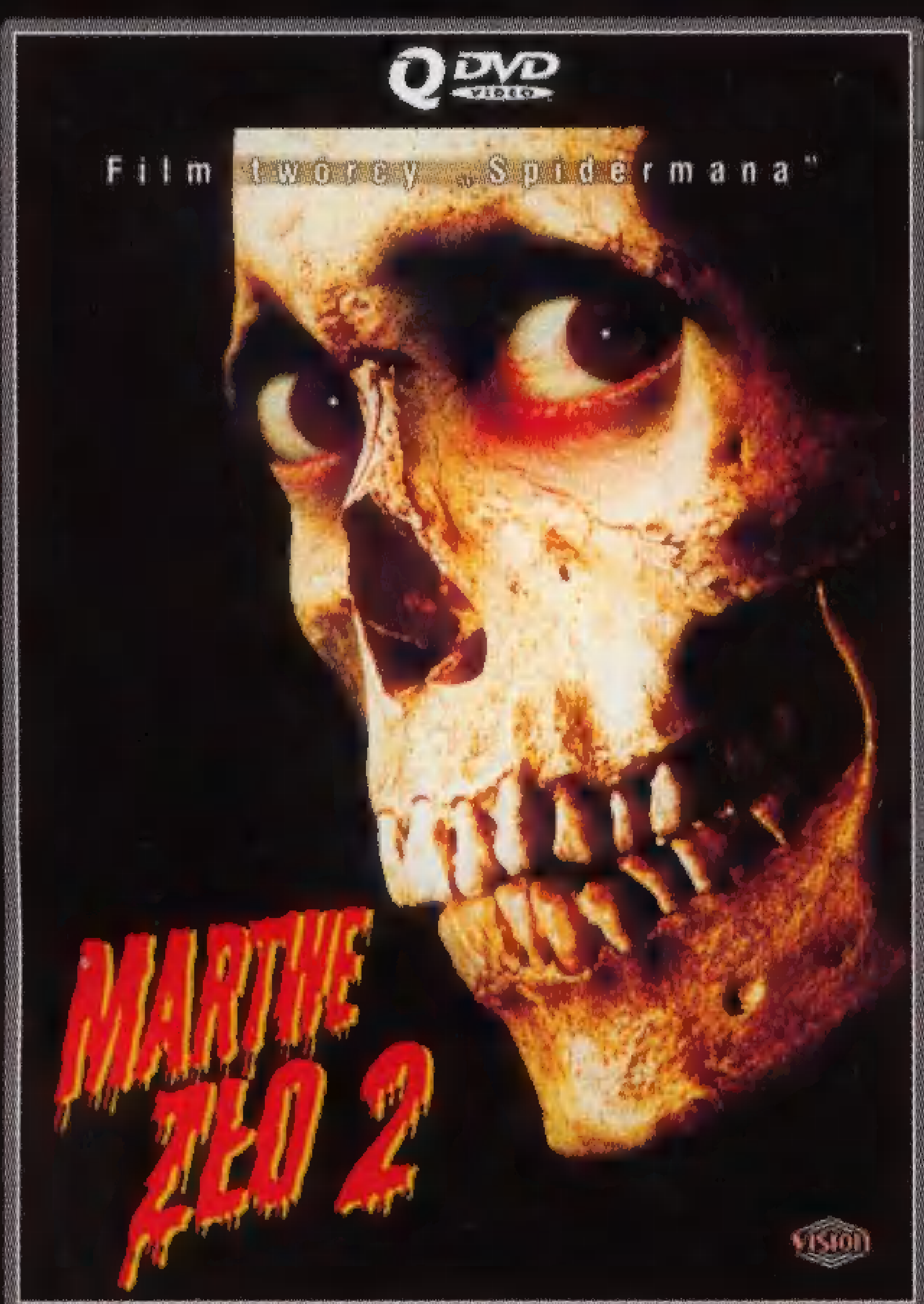


2 nominacje do Oscara

Pełen ideałów młody policjant Frank Serpico zaczyna pracę w jednym z nowojorskich komisariatów. Jest zaskoczony szerzącą się wszędzie korupcją. Biorą nie tylko szeregowcy, ale i ich szefowie; łapówkarskie nici wychodzą daleko poza komisariat. Koledzy i przełożeni próbują go przeciągnąć na swoją stronę. Gdy nie ulega, robią wszystko, by go zniszczyć.

MARTWE ZŁO 2

Evil Dead 2, horror, reżyseria: Sam Raimi
występują: Bruce Campbell, Sarah Berry



esencja horroru

Do opuszczonego domku w lesie przybywa na weekend kilkoro studentów. Na miejscu znajdują „Necronomicon" legendarną księgę zmarłych i nagraną na taśmę inwokację przywołującą demony. Ku swemu nieszczęściu odsłuchują ją i w rezultacie noc w lesie będzie dla wielu ostatnią w ich życiu.

PRZYSTOJNIAK

Johnny Handsome, sensacyjny, reżyseria: Walter Hill
występują: Mickey Rourke, Morgan Freeman, Ellen Barkin



nowa twarz Mickey'a Rourke

Genialny przestępca o genetycznie zniekształconej twarzy, zdradzony przez wspólników, trafia do więzienia. Tam zostaje poddany eksperymentowi medycznemu. Po serii operacji plastycznych otrzymuje nową twarz i nowe nazwisko. Zostaje również warunkowo zwolniony z więzienia. Może rozpocząć nowe życie. Jednak gdzieś w nim tkwi wspomnienie dawnej zdrady. Postanawia się zemścić na byłych kumplach.

Club QDVD VIDEO — WYJĄTKOWE NAGRODY! WŁĄCZ SIĘ DO GRY.

Szczegóły w pudełkach płyt QDVD oraz na stronie www.qdvd.interia.pl

NOWY CYFROWY OBRAZ I DŹWIĘK

RMF FM · FILM · Gala · INTERIA.PL · wprost · Komputer · VISION



W polskiej wersji gry występują:
Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki
Dungeons & Dragons
Świątynia Pierwotnego Zła
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk
Specjalna, polska edycja gry zawiera:
2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
Książkę „Świątynia Złych Żywiołów" o wartości 21,90 zł i liczącą 290 stron!
Kartę pomocy podręcznej
Mapę z obszarem rozgrywki
Obszerną instrukcję do gry
PL
Profesjonalna polska wersja językowa
CD Projekt
Powrót do korzeni Role-Playing.
Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy.
Już w sprzedaży.
Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl
The Temple of Elemental Evil
A Classic Greyhawk Adventure
Temple of Elemental Evil™: A Classic Greyhawk Adventure © 2003 Atari, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast, Inc., będącego częścią Hasbro, Inc. i są używane przez Atari na podstawie licencji. HASBRO oraz znaki handlowe Hasbro są użyte na podstawie udzielonego zezwolenia. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Wszelkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli.
Troika
Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce
CD Projekt
Hasbro
Atari